

Guitar Hero Metallica
¡ROCKS!
Blue Dragon Plus
Dokapon Journey
Suikoden Tierkreis
Monsters vs. Aliens
Lux Pain
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
NEED FOR SPEED NITRO
Para Wii y Nintendo DS
POLICÍA A LA VISTA
Revisamos
Grand Theft Auto Chinatown Wars
Además
CN Profile • WiiWare
Retos • Consola Virtual
Top 10 • Un Vistazo a Japón
P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00 •
GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 •
HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 •
COSTA R. Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
Año 18 No. 6


CLUB NINTENDO
AVALON CODE
© 2009 Marvelous Entertainment Inc. / XSEED JKS, Inc.

SUMARIO



ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS



Un Vistazo a Japón

Después de haber dedicado un par de ediciones a hablar de los juegos que por desgracia se quedan sólo en Japón, ahora toca el turno de revisar los aspectos culturales de aquel país, en esta ocasión mediante una emotiva historia que estamos seguros les va a encantar, no pueden dejar de leerla por nada del mundo, sobre todo si cuentan con mascotas. 62

Uno con el Control



Si deseas convertirte en un verdadero rey de las peleas, no debes dejar de revisar Uno con el Control, donde Master te enseñará algunas jugadas y consejos bastante útiles para el juego **The King of Fighters '98**; ya no vas a tener pretexto para no terminarlo o para no obtener todos los extras que incluye este sensacional juego; todos los secretos te serán revelados.



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
José de Jesús Cabrera "Takao"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIO
Gonzalo Solórzano

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
María Esther Flores Luna
Enrique Matarredona
Héctor Lebrija Guiot

DIRECTOR DE MARCAS
Ernesto Sánchez Castañeda

COORDINADOR DE VENTAS
Gabriela Luna

GERENTE DE VENTAS
Alberto Balbin

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Bertha Garabana Torres

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

COORDINADOR EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Mauricio Luna Flores

ESPACIOS CREATIVOS

DIRECTOR
Luis Hernández Martínez



TELEVISA PUBLISHING & INTERACTIVE MEDIA

CEO
Eduardo Michelsen

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5366-0600 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com





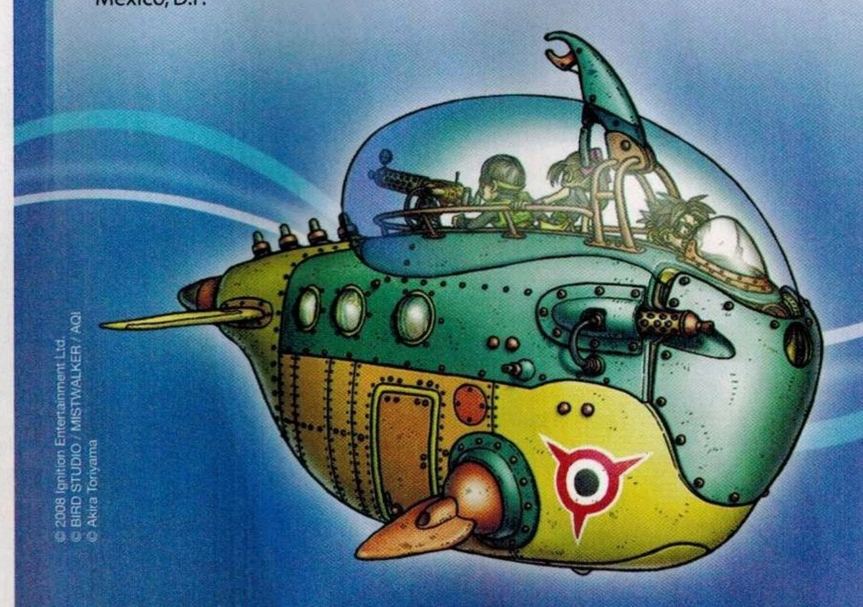
AÑO XVIII No. 6 JUNIO 2009

Este mes de junio se lleva a cabo el E3 (Electronic Entertainment Expo) en la ciudad de Los Ángeles, California. Muchas son las expectativas que se tienen alrededor de este evento mundial de videojuegos: se ha anunciado que el show regresa al formato que le dio gloria en el pasado, compañías que dejaron de mostrar sus desarrollos regresan a la lista de expositores, y como es costumbre, Club Nintendo no puede faltar a la cita, así que ahí estaremos para traer toda la información de Nintendo y licencias. No dejes de visitar nuestro *site* www.clubnintendomx.com para que te enteres de todo. Veremos qué tantas e interesantes noticias nos brinda este próximo E3.

Cambiando de tema, hasta hace unos meses todos teníamos sonrisas de oreja a oreja porque una de las franquicias de horror más aclamadas estaba a un estirón de llegar a nuestras manos (en su edición americana), me refiero a **Fatal Frame**, cuya cuarta versión, "**Mask of the Lunar Eclipse**" fue desarrollada por Grass Hooper en contacto con Nintendo y Tecmo, una tercia de talento que ya dio frutos en Japón hace varios meses y que hasta hace poco, aún se tenía la idea de que pronto estaría en nuestras consolas occidentales. Cuál fue nuestra sorpresa cuando se esparcía la noticia de que Nintendo no distribuiría el juego en Norteamérica, e incluso se ponía en duda también para Europa. Es una lástima, pues no estamos hablando de cualquier título, sino uno de verdadero peso para Nintendo (Wii) que podría ver en **Fatal Frame** una opción para ofrecer variedad y calidad en títulos Mature para sus consumidores.

La buena noticia para los fans del horror interactivo es que se han anunciado otros títulos de igual importancia, como **Silent Hill**, que llegará en unos cuantos meses al Wii y contará con la clásica ambientación lúgubre y llena de misterios que la volvió popular hace algunos años (checa la película que se estrenó a mediados del 2006); así como también, para celebrar su décimo aniversario, la serie de películas japonesas "**Ju-on**" (**La Maldición**), sorprende con su anuncio de adaptación a videojuego en forma exclusiva para Wii. Con lo anterior, podemos estar tranquilos, pues quizá no tengamos la historia de Grass Hooper, pero es altamente probable que los dos títulos antes mencionados sí lleguen a nuestro continente, pues se han forjado un renombre impresionante en sus series de videojuego y película respectivamente.

No olvides que si tienes dudas o comentarios nos puedes escribir por correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com, o si prefieres enviarnos una carta a nuestras oficinas, te recordamos nuestra dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, D.F.

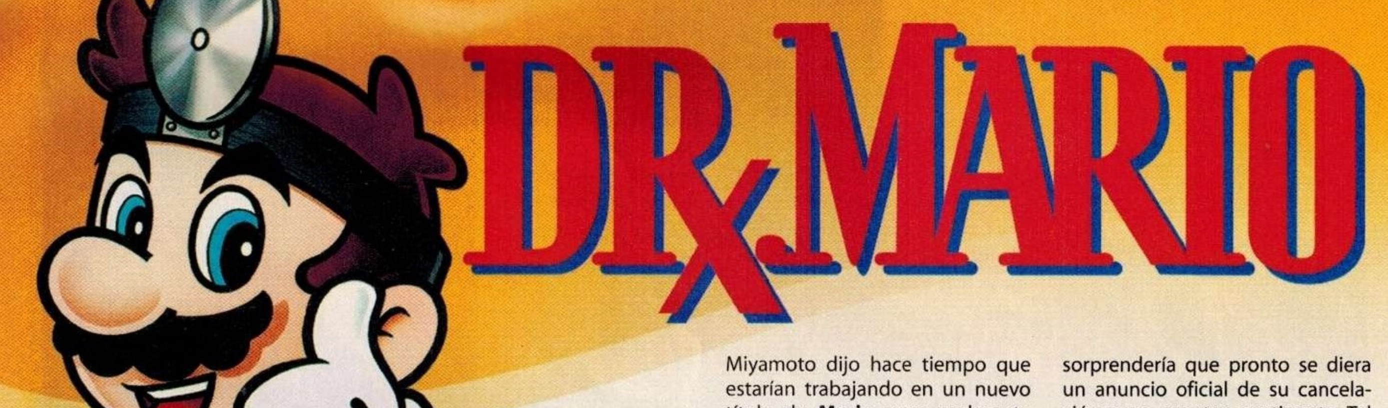



grand theft auto
CHINATOWN
WARS



Luego de varias versiones portátiles de esta franquicia (incluso en el Game Boy Advance), por fin tenemos una que realmente se pone al nivel de sus originales en consola casera. **Grand Theft Auto Chinatown Wars** es toda una obra de arte en cuanto a juegos de acción para el Nintendo DS se refiere. Hace gala de todas y cada una de las aplicaciones de la plataforma y te presenta innumerables escenas de acción constante que se realizan en todos los puntos de Liberty City. Como es costumbre, tú controlarás a un personaje que se abrirá camino por múltiples escenarios, realizando actividades que no son bien vistas por la policía o por las otras bandas, así que debes cuidar tus espaldas y ver con quién entablas una amistad o trabajo. Si quieres más información de este videojuego, checa la...

...Página 74



¡Qué tal, mi estimado **Dr. Mario**! Espero que te encuentres bien y sigas las retas de *Go Karts*, pues es la tercera vez que escribo espero que me puedas responder aunque sea en mi correo. Bueno, aquí están las dudas:

1.- ¿Es verdad que saldrá próximamente un nuevo juego de **Pokémon** para el Wii?

2.- ¿Cuándo saldrá la secuela de **No More Heroes** aquí en México?

3.- ¿Es verdad que se abrirá próximamente una tienda especializada de Nintendo en el D.F y podremos comprar Wii Points?

Espero me puedan contestar pronto. Son la mejor revista y por favor ya pongan de nuevo pósters (me hacen mucha falta en mi cuarto; bueno, gracias).

Jean Edeer Arias Contreras
México, DF

Por supuesto que seguimos dándole duro a las carreras en *Go Karts*, pero también estamos *rockeando* fuerte con **Guitar Hero Metallica**, deberías escucharnos, ya hasta tenemos nuestros *fans*. Desde **Pokémon Ranch** no hay comentarios sobre otro título para Wii (en ninguna de sus versiones), pero si nos enteramos, te pasamos el dato de inmediato.

No More Heroes: Desperate Struggle sigue sin fecha oficial, salvo que llegará en algún momento del 2009. Nuevamente se encuentra desarrollado por Grass Hooper Manufacture, aunque no sabemos si Ubisoft repetirá como distribuidor para América. La historia continúa con las hazañas de **Travis Touchdown** en un mundo caótico donde su katana será la solución de muchos problemas.

Personalmente desconocemos si existe o existirá una tienda que venda de forma oficial las tarjetas de Wii Points, pero de lo que sí tenemos conocimiento (por ahora), es que podrás comprar tus puntos "en línea" utilizando tu tarjeta de crédito o débito.

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo te va en el mundo champiñón? Vamos a algunas preguntas que tengo.

1.- ¿Qué es Wii Ware?

2.- ¿Va a salir un nuevo titulo de **Super Mario Bros**?

3.- ¿Hay algún título de **La Liga de la Justicia** para Nintendo Wii?

4.- ¿Cuánto cuesta la pistola de accesorio para el Wi?

5.- ¿De qué se trata **Wii Music**?

Santiago Delgadillo
Cochamba, Bolivia

Wii Ware es un Canal de descargas de Nintendo para el Wii, allí podrás comprar diversos juegos de nueva producción, ya sea creados por compañías independientes o por los grandes titanes. El chiste es ofrecer nuevas alternativas de juego, así como brindar oportunidad a quienes tienen una buena idea y talento, pero no el capital para comercializar un producto de forma convencional. Los juegos los compras con Wii Points, moneda virtual que también te funciona para cualquier título que exista en la Consola Virtual y, por supuesto, también para futuras compras en tienda virtual de Nintendo DS.

Miyamoto dijo hace tiempo que estarían trabajando en un nuevo título de **Mario**, pero realmente es muy ambiguo ese comentario, pues hasta no ver imágenes, leer o escuchar un anuncio oficial de parte de la compañía, seguiremos catalogándolo como no oficial. En particular nos encantaría otra aventura de la línea original de **Mario**, o quizá una versión casera tipo **New Super Mario Bros.** para Wii, aprovechando el potencial gráfico y quizá basado (en concepto) sutilmente en la pasada aventura de **Wario, Shake it!**, por supuesto, eso es lo que nos gustaría, falta ver qué propone Miyamoto y su equipo.

No hace mucho se distribuyó **Justice League Heroes** para Nintendo DS, pero no logró llegar a Wii, por lo que muchos fans nos quedamos sin participar en esa aventura épica del grupo más selecto de superhéroes. La Wii Zapper puede variar en precio dependiendo de dónde la compres, pero en sí, está en el estándar de costos de la mayoría de accesorios para Wii. Por otro lado, **Wii Music** es la alternativa musical que propone Nintendo para que organices tu grupo y se adentren a interpretar y crear diversas melodías con suma facilidad y sin usar instrumentos adicionales más que los controles tradicionales y Balance Board (para la batería).

Disculpen la molestia, es la primera vez que escribo y tengo una duda que quisiera que me respondieran. ¿En realidad sí va a salir para América Latina el juego de **Fatal Frame 4**?; por favor, quisiera que me respondan porque no se me hace justo que no se saque un juego tan bueno para nuestro lado.

Alberto Ponce
Vía correo electrónico

Por ahora sólo son rumores lo que se ha dicho respecto de que **Fatal Frame 4** no llegará a América, pero el punto malo es que al parecer, los rumores están cada vez más cerca de volverse realidad, así que no nos sorprendería que pronto se diera un anuncio oficial de su cancelación para nuestro continente. Tal como lo dices, es una lástima, pues ya se había dicho que sí llegaría y todos los fans del horror estábamos ansiosos de tenerlo en nuestras manos. Te recomiendo que te mantengas pendiente de nuestras próximas actualizaciones para confirmar cualquier situación.

Buenas, **Dr. Mario**, iré al grano:

1-. Los récords para la sección "Retos", ¿pueden ser mandados vía correo electrónico? Ya que tengo uno muy bueno de **Super Smash Bros Brawl**, pero vivo en el sureste de México y es mucho problema con el correo ordinario. Si así fuera, ¿en qué formato puedo mandarlo y a qué correo?

2-. ¿Saldrá algún juego de **Pokémon** parecido al **Pokémon Snap** de Nintendo 64 para Wii? Me han comentado que en **Pokémon Ranch** de la Consola virtual hay la función de tomar fotos, pero no se me hace cómodo por que los gráficos son un poco burdos.

3.- ¿Todavía no hay información sobre el nuevo título de **The Legend of Zelda** que anunció Miyamoto en el E3? Porque en Internet hay un video alegando que se trata de **Zelda**, pero tiene los gráficos más parecidos a un **Final Fantasy**.

Espero que mi pregunta sea publicada y que mi récord no se quede en mi Wii, un saludo desde la tierra del faisán y del venado.

Carlos Vales Molas
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Charly! Por supuesto que puedes enviarnos tus récords (al igual que dibujos para la Galería) por correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com, sólo toma en cuenta que debes enviar fotografías de tu televisor o pantalla mostrando las puntuaciones (no se aceptan capturas directas), lo mismo aplica tanto para Wii como Nintendo DS, esto con el fin de evitar que se trate de imágenes alteradas por computadora. Además, te recomendamos mandar las fotos en formato "JPG" a una resolución de 72 dpi, para que tengan un tamaño razonable y no causen conflicto al llegar a nuestro servidor.



Sin duda, uno de los títulos de horror más esperados para Nintendo Wii por los fans era **Fatal Frame 4** que se había prometido para nuestro continente, pero de manera sorpresiva, nos enteramos de su cancelación o por lo menos, eso es lo que se rumora a fechas recientes.




En particular me hubiera encantado que **Dead Space** fuera una fiel adaptación de su original, pero veamos qué sorpresas nos presenta Electronic Arts en esta aventura en rieles.

No hemos escuchado nada sobre si Nintendo tiene intención de retomar el concepto de fotografiar personajes como ocurrió en **Pokémon Snap**, es decir, hay cientos de juegos en donde utilizas cámaras para tomar fotos (ejemplos claros los podemos apreciar en **The Legend of Zelda Link´s Awakening DX** o en **Wind Waker**), pero ya no tan específico como en **Snap**, que por cierto ya lo puedes encontrar en la Consola Virtual con una que otra modificacion interesante... ah, por cierto... en **Fatal Frame 4** utilizarías una cámara también, pero... creo que ya te sabes la mala noticia

Supongo que te refieres a **Spirt Tracks**, el nuevo título de **The Legend of Zelda** para Nintendo DS que anunció Satoru Iwata en la pasada *Game Developers Conference* en San Francisco, pues fuera de ello (y hasta el momento del cierre de esta edición) no se ha hecho ningún anuncio oficial sobre otro que no sea el antes mencionado. De **Spirts Tracks** no se tiene mucha información, pero mantente pendiente porque en nuestras próximas ediciones te tendremos una cobertura especial sobre la *Electronic Entertainment Expo* de este año, donde se darán a conocer todos los pormenores de los juegos de Nintendo para ambas plataformas (Wii y NDS).

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo estás?, es la primera vez que te escribo, espero me puedas aclarar unas dudas:
1.- ¿La línea de juegos **Guitar Hero on Tour** es compatible con la nueva edición de Nintendo DSi?
2.- ¿Cuándo sale el juego de **Dead Space** para Wii?
3.- ¿Sería posible que apareciera una edición especial de la revista dedicada a la franquicia de **The Legend of Zelda**?
Espero contar con una respuesta pronto, muchas gracias.

Carlos García
Vía correo electrónico

Todos por aquí estamos muy bien, Carlos, gracias por preguntar. Como ya hemos platicado en revistas anteriores, los juegos de **Guitar Hero on Tour** sí son compatibles con el Nintendo DSi, pero aún no te emociones, pues lo que no es compatible es el Guitar Grip (si recuerdas, el Guitar Grip se conecta al slot de expansión de Game Boy Advance en el NDS tradicional, mismo que en el DSi no se incluyó), accesorio imprescindible para jugar, así que por más que intentes, por ahora será imposible que rockees en tu Nintendo DSi. Quizá más adelante Activision lance un Guitar Grip compatible con el DSi o en su defecto, una línea exclusiva de **on Tour** para esta nueva plataforma portátil de Nintendo.

Fecha exacta para **Dead Space** aún no se tiene, simplemente se menciona el cuarto periodo de este año como referencia. Por lo pronto, tendremos que esperar los comunicados de Electronic Arts porque toma en cuenta que no se trata de un *port* directo de la versión de Xbox, sino de una aventura tipo *rail shooter* que estará basada en la intensa acción de **Dead Space**, recorriendo los mismos lugares, pero en lugar de hacerlo libremente, serás guiado como ocurrió con el título **Resident Evil Umbrella Chronicles**.

Muy posible, tanto que de hecho ya la hicimos hace como ocho años, ¿a poco te la perdiste? ¡Qué lástima! Pues no sólo incluía información de cada uno de los juegos (incluso los de Game Boy Color), sino también guías detalladas para que terminaras de una vez por todas con el mal que reina en Hyrule. Por ahora no tenemos contemplado otro especial de **The Legend of Zelda**, pero sí seguiremos hablando bastante de esa excelente franquicia de Nintendo en nuestras páginas de tu revista favorita, Club Nintendo (o en la página).

¡Hola, qué tal, **Dr. Mario**! ¿Cómo te va con tus pacientes del reino? ¿Bien? Bueno, vamos con esas dudas que tengo:
1.- ¿Por qué el título **Super Smash Bros. Brawl** no salió para el Nintendo GameCube?
2.- ¿En qué revista presentarán el juego **The Legend of Zelda: Twilight Princess**?
3.- ¿El juego **Sonic and the Black Knight** es exclusivo para el Wii?
4.- ¿Por qué hay diferentes juegos que salen para el Wii y para el Xbox 360 iguales? Un claro ejemplo sería **Sonic Unleashed**.
5.- ¿Habrá otro juego de la saga **The Legend of Zelda** aparte del **Twilight Princess**? Porque esta entrega está genial

José Guerrero
Vía correo electrónico

Simplemente por cuestiones de sistema, es decir, para que se pudiera realizar tal como lo viste en Wii, se necesitaban de las características de esta nueva plataforma, como una mejor conexión a Internet, diseño de personajes más estilizados y capacidad para almacenar todo los datos de escenarios, canciones y demás elementos visuales. Es por ello que sólo podía ser viable en Wii y no en GameCube, pues a pesar de la similitud en *hardware* de ambas consolas, el Wii es definitivamente superior.

¿Cuándo lo anunciaremos? Lo hicimos hace como tres años pues fue noticia que recorrió el mundo en el E3 del 2005, lo que podríamos comentar en estas fechas (si acaso) sería una secuela que, obviamente aún no se ha anunciado.

En el caso de **Sonic and the Black Knight**, sí es exclusivo para Nintendo, es una sorpresa que Sega dé estas primicias para Wii y esperemos que no se trate de la última.

En cuanto a por qué salen juegos similares en distintas plataformas, es porque las compañías deciden publicar sus creaciones en diferentes medios, variando en ocasiones en calidad gráfica, contenidos o estilos de juego.

¿Qué tal, mi estimado **Dr. Mario**? Recurro a ti porque ya no quiero basarme en los mitos y leyendas que aparecen en Internet, y menos con aquello de las bromas que ocurren por estos meses. Pues bien, mi duda es sobre **Silent Hill**, ¿es cierto que habrá un *remake* para el Wii? La verdad he escuchado tantas cosas que ya no sé qué creer. Espero que me respondas.

Lucía Fernanda
Vía correo electrónico

Ya podrás estar tranquila, Lucy. Se ha hecho oficial que Konami está desarrollando una adaptación de la primera entrega de **Silent Hill** para Wii, por supuesto, habrá numerosas mejoras y cambios significativos para que sientas una nueva experiencia de juego, con la misma calidad de horror y suspenso que ha caracterizado a la serie. De hecho, uno de los primeros anuncios lo hizo la revista Nintendo Power, por lo que se descartaban automáticamente todas las bromas o rumores. Por ahora no hay fecha de lanzamiento, pues aún se encuentra en su base beta de programación, pero estamos seguros de que pronto se liberarán más detalles, imágenes o videos que nos den un indicio mucho mayor de lo que nos espera cuando el sol se oculte en **Silent Hill**.


La única entrega de **Silent Hill** para Nintendo ocurrió hace años en el Game Boy Advace como novela gráfica, pero desgraciadamente no llegó a nuestro continente, es por ello que nos tiene tan emocionados que por fin Konami se haya decidido a poner una de sus franquicias más aterradoras en el Wii de Nintendo.



¡Hola, **Dr. Mario**! Es la segunda vez que te escribo y tengo otras dudas que me gustaría que me las respondieras lo antes posible.

1.- ¿Se puede jugar **Wii Sports Resort** sin el nuevo accesorio **Wii MotionPlus**? Porque no tengo mucho dinero para comprar ambas cosas al mismo tiempo.

2.- El juego **Mega Man 9**, ¿sólo se puede jugar en Wii Ware?

3.- ¿El Wii Speak sirve para otros juegos o para otra cosa?

4.- ¿Hay o habrá **Shadow the Hedgehog** para Wii?

Ernesto Vilela
Vía correo electrónico

Por desgracia, mi estimado Ernesto, no se va a poder jugar el **Wii Sports Resort** sin el accesorio Wii Motion Plus. De hecho, muchos pensaban que se vendería en paquete como el Wii Wheel, pero Nintendo ya hizo oficial que primero saldrá a la venta el accesorio (que lógicamente será compatible con muchos otros títulos) y posteriormente la secuela de **Wii Sports**. ¿Por qué lo necesito a fuerza? Básicamente porque el juego se diseñó en especifico para tener la respuesta quirúrgica que te ofrece el Wii Motion Plus, así que te recomendamos que juntes tus billetes si es que quieres vivir la intensidad del deporte en Wii.

Sí, **Mega Man 9** fue una aportación de Capcom directa para el formato de Wii Ware y, por lógica, sólo lo verás a la venta a través de dicho canal de Nintendo. Se trata de uno de los títulos de Wii Ware más completos y divertidos que puedas imaginar, conserva las características de la saga original de NES, como su dificultad, estilo gráfico y cualidad de personajes, en sí, un infaltable que, por si fuera poco, tiene un precio bastante accesible.

Wii Speak sí funcionará para otros títulos y más conforme vaya avanzando el tiempo, por lo menos es lo que nosotros pensamos, pero falta ver qué otros usos le da Nintendo fuera de lo visto en **Animal Crossing City Folk**. Por otro lado, se había comentado que el juego **The Conduit** sería compatible no sólo con el Wii Speak, sino incluso también con el Wii Motion Plus, pero de último momento nos enteramos que ninguno de esos accesorios será compatible con la versión final del juego, es una lástima porque pintaba para un uso de amplio rango.

Por último, **Shadow the Hedgehog** en Wii ya tiene mucho tiempo de haber salido, de hecho, no me sorprendería que ya hasta secuela le estén preparando. Como punto a tu favor, es que al ya no ser un título nuevo, seguramente lo encontrarás con un precio más bajo.

Como muchas otras adaptaciones a cine, **Dragon Ball** fue todo un fracaso no sólo de taquilla, sino incluso de proyecto en general. Las actuaciones, muy limitadas en creatividad, y la historia, fuera de todo lo que los fans hubieran querido.



¡Hola, querido **Dr. Mario**! ¿Cómo has estado? Saluda a **Goku** de mi parte. **¿Podrías** responderme las siguientes preguntas?:

1.- ¿Tienen planeado hacer una versión de *New Play Control* para **Super Mario Sunshine**?

2.- ¿Está en la Consola Virtual el juego **Super Smash Bros.** de Nintendo 64? Es que ni siquiera en la página oficial de Nintendo lo encontré y quisiera saber si tú tienes información confirmada.

3.- ¿Cómo puedo hacer para que en el juego **Super Smash Bros. Brawl** de Nintendo Wii aparezcan los textos en español?

4.- ¿Es cierto que hay una fusión especial llamada "Tencha" de **Yamcha** y **Tenshinhan**?

5.-Va a salir en Sudamérica la película **Dragon Ball Evolution**?

Diego Meza
Santiago de Chile

A pesar de que el juego de **Super Mario Sunshine** no ha sido la entrega más "brillante" del plomero bigotón, no descartamos que Nintendo decida revivirlo y darle una nueva oportunidad en Wii, adaptando su control a como se vio en **Super Mario Galaxy**, pero hay que remarcar que no hay planes por parte de Nintendo, de hecho, la compañía no pretende llenarnos con relanzamientos tipo *New Play Control*, por lo tanto, dudamos que este relanzamiento ocurra. Ahora bien, sabemos que **Metroid**, sí fue adaptado para Japón y quizá sí llegue a América, tal como los títulos que ya están disponibles en este momento (**Pikmin** y **Mario Power Tennis**).

Por alguna extraña razón, **Super Smash Bros. Melee** no ha llegado a la Consola Virtual. Y digo "extraña" porque todos nosotros pensábamos que con el estreno de **Braw**, iban a aprovechar para mover dentro del servicio de compras del Wii, la versión pasada que vimos en GameCube. Pero no te deprimas… sabemos que es un excelente título y que ya hace falta como descarga para todos los infortunados que no pudieron jugarlo, pero estoy seguro de que Nintendo no tarda en ponerlo en su tienda virtual.

Para que puedas ver los textos en español de tu **Super Smash Bros. Brawl**, sería necesario que te mudes a Europa y lo compres allá, pues la versión americana sólo incluye el idioma inglés, sin importar el lenguaje que tengas configurado en tu Wii. Qué lástima que Nintendo no haya incluido más opciones de lenguaje para Latinoamérica, esperemos que para la próxima entrega, ya se tenga más variedad.

Cambiando a **Dragon Ball**… creo que te timaron. No existe la fusión de **Yamcha** y **Tenshinhan** en la serie; ¿y la película?, créeme… no te pierdes de nada si no la ves, pero aun así, su estreno fue simultáneo para toda América Latina.



Para nuestra sorpresa, los desarrolladores de **The Conduit** anunciaron que siempre no iban a hacer uso de las nuevas tecnologías del Wii (Wii Speak y Wii MotionPlus), no obstante, el juego se ve realmente bien, esperemos que no resienta mucho esas carencias.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente, o si lo prefieres, envíanoslo por correo electrónico en formato JPG. Realiza tu mayor esfuerzo para ganar el reconocimiento del mejor del mes.
O puedes enviarlos a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte por correo:

Alejandro Valdovinos; Colotlán, Jalisco
David Sasso; San José, Costa Rica
Pablo Novelli; Maracaibo, Venezuela
Nesby Gómez; Cd. Obregón, Sonora
Mauricio Ortiz; Santiago, Chile
Jesús Omar Saldaña; Zamora, Michoacán
Cristóbal Dávila; Guatemala, Guatemala
Andrés Martínez; Cd. Juárez, Chihuahua
José Bencosme; Moca, Rep. Dominicana
Ezequiel Fernández; Santiago, Chile
Matías Victoriano; Villa Peñuelas, Chile
Erick Morales; Guatemala, Guatemala
Cristóbal Roa; Santiago, Chile
Daniel Hernández; San Cristóbal, Guatemala
Fernando Ortiz; Lima, Perú
Federico Herrera; San José, Costa Rica
Martín Marilef; Santiago, Chile

El rombo de la portada
En mayo estuvo aquí.

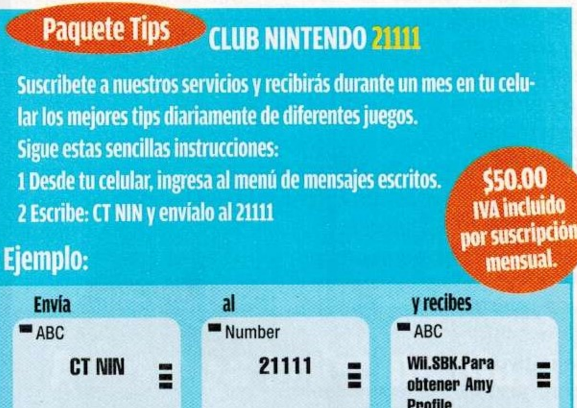






Imágenes y Tips

Servicio sólo para México



Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

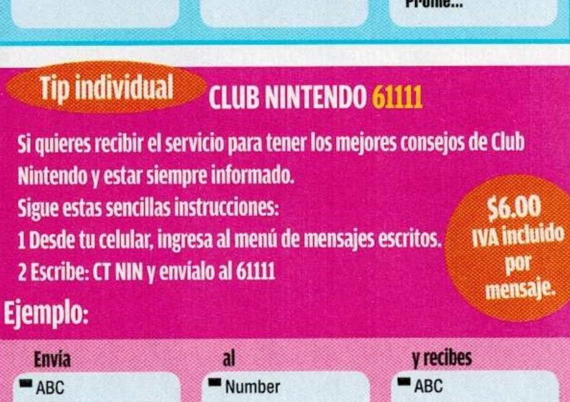
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.SBK.Para obtener Amy Profile...



Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Wii.GTP.Para obtener Brake...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Call of Duty: World at War (Wii)	My Pokémon Ranch (WiiWare)
The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)	One Piece Unlimited Adventure (Wii)
Sonic and the Black Knight (Wii)	GT Pro Series (Wii)
GrandTheft Auto: Chinatown Wars (NDS)	Guitar Hero Metallica (Wii)
Coraline (Wii)	Bomberman 94 (Consola Virtual)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111



C589 C590



C591

C592 C593 C594

Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C594

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía: ABC CT LOGOCOLOR C599 BETO

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido



C595

OSCAR — C596





C597



C598

ENRIQUE — C599

SAUL — C600

FELIPE — C601



C602



C603

SUSY — C5604

MARISSA — C5605



C606

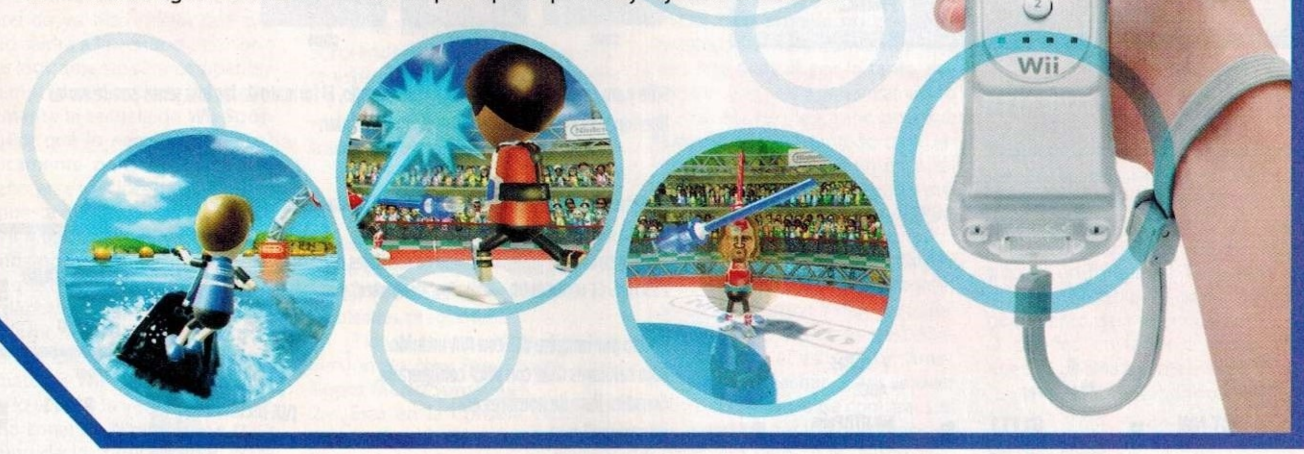
Wii Motion Plus

Una nueva etapa está por comenzar

El E3 del año pasado no tuvo grandes anuncios en cuanto a juegos (todos esperábamos un nuevo **Zelda** para Wii), sin embargo, Nintendo nos mostró un periférico que parece se convertirá en la punta de lanza para una nueva era no sólo en la compañía, sino incluso en la industria entera; nos referimos, claro, al Wii MotionPlus, ese pequeño cuadrito que se conectará en la parte inferior de nuestros controles remotos de Wii.

Por si no estás enterado (o estabas en una isla desierta), el Wii MotionPlus permitirá que nuestra consola reconozca movimientos con una exactitud al cien por ciento, tanto en la dimensión como en la fuerza de nuestras evoluciones, lo que obviamente beneficiará a varios títulos deportivos o de acción, al mismo tiempo que representará una herramienta valiosa para generar nuevos conceptos. Pues bien, ahora pasemos a lo importante, su fecha de salida, la cual se contempla para el día ocho de este mes.

Pero las sorpresas no paran ahí, ya que el próximo mes, exactamente el día 26, aparecerá **Wii Sports Resort**, juego que al igual que su primera parte hiciera con el Wiimote, nos mostrará de lo que es capaz este nuevo accesorio por medio de varias actividades deportivas donde podremos competir con algunos de nuestros amigos. Obviamente tan sólo es el principio, en los siguientes meses veremos títulos haciendo gala de movimientos más precisos; ojalá que sea el adiós definitivo a la tendencia de agitar el mando sin sentido para que el personaje ejecute una acción.



El hogar que cambió a toda una familia

El cine Oriental ha demostrado que en cuanto a películas de terror, no hay quien los pueda igualar, y obras como **Ju-on** o **The Grudge**, como se le conoció en América, son el más claro ejemplo. Esta serie de películas fue creada por Takashi Shimizu hace una década, un visionario director que decidió dar un giro a las típicas cintas de adolescentes perseguidos por algún loco con máscara, para dar paso a un terror psicológico como nunca se había visto.

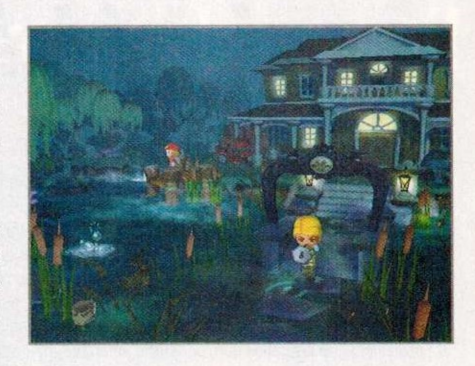
La historia nos coloca en una casa japonesa, que por fuera parece normal, como cualquier otra, pero en sus adentros guarda un gran secreto; una familia entera perdió la vida en su interior, por lo que dicho lugar ha quedado maldito, atormentando a todos las personas que por error han llegado a ella. Su historia y desarrollo son tan buenos, que hace un par de años se adaptó para el mercado americano, aunque no tuvo el mismo efecto que las originales japonesas. Bien, seguramente te preguntarás el porqué de todo esto, pues resulta que en Japón se acaba de hacer oficial hace unas cuantas semanas, que la compañía AQ Interactive, se encuentra trabajando en la adaptación de esta cinta a videojuego, pero lo mejor de todo, es que se trata de una exclusiva para Wii. No se han dado muchos detalles acerca del *gameplay*, pero seguro que el remoto jugará un papel importante en la resolución de acertijos. Aún no hay fechas para su estreno.





Seguro que muchos de nosotros vamos a dejar de dormir gracias a este nuevo juego.

Descubre los misterios con un nuevo estilo

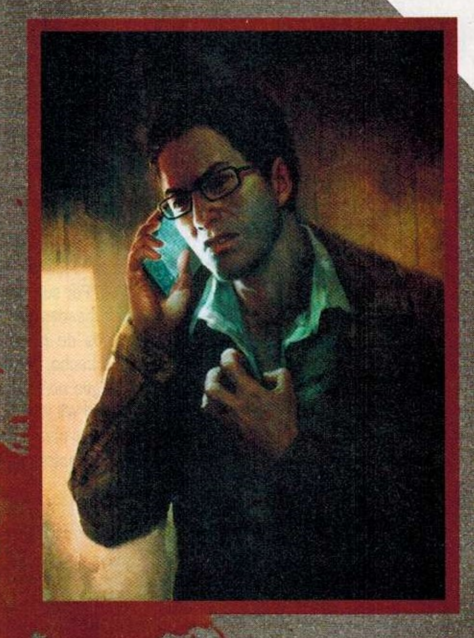


Al comenzar esta generación de consolas, la famosa franquicia **The Sims** había perdido toda su originalidad para convertirse tristemente en una serie de actualizaciones nada divertidas, al contrario, el aburrimiento era la constante. Lógicamente que los programadores no podían permitirse seguir en la misma línea, así que diseñaron la subserie **MySims**, enfocados siempre en la arquitectura de Wii.

En **MySims** se simplificaron los controles, lo que ocasionó que por primera vez en la serie, tuvieras un control directo y total con tus personajes, dejando atrás el ser un espectador. Ha sido tan bueno el recibimiento que le ha dado la gente a estos nuevos juegos, que Electronic Arts ha anunciado que pronto aparecerá en el mercado un nuevo capítulo, esta vez titulado **MySims Agents**.

Ahora nos vamos a olvidar de la simulación para dar paso a una aventura en 3D, donde deberemos resolver varios casos especiales en distintos tipos de locaciones, pero siempre teniendo en cuenta las características únicas de la franquicia, como la personalización de los protagonistas, por ejemplo. Además de la versión para Wii, también se ha comentado de una para Nintendo DS, de modo que no habrá nadie que se quede sin probar esta nueva oferta de EA. La fecha de lanzamiento no se ha dado a conocer aún, pero tomando en cuenta el corte del título, no deben existir problemas para que aparezca en los próximos meses; de cualquier modo te mantendremos informado.

Atrévete a experimentar el terror

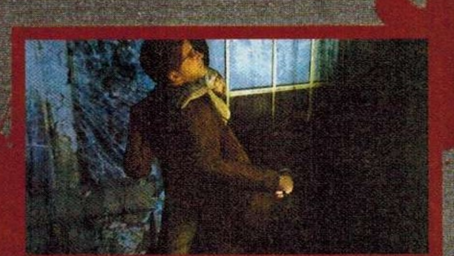


El género de los survival horror ha visto obras colosales, como **Alone in the Dark** o la serie **Resident Evil**, sin embargo, a mediados de la década pasada experimentó una caída en su temática, todo lo que aparecía se limitaba a colocar un personaje en un mundo lleno de monstruos y listo, se creía que con eso bastaba para incursionar en el estilo; por fortuna Konami analizó las fortalezas y debilidades que se habían plasmado hasta el momento, para regalarnos el juego más aterrador que se haya realizado, **Silent Hill**. Por desgracia, este título no apareció para consolas de Nintendo, pero al parecer la situación está a punto de cambiar, ya que la compañía japonesa ha hecho público que se encuentran trabajando en una adaptación de aquel primer capítulo que apareciera en 1999 para Wii, pero lógicamente, aprovechando los recursos creativos y tecnológicos que brinda la consola de nueva generación.

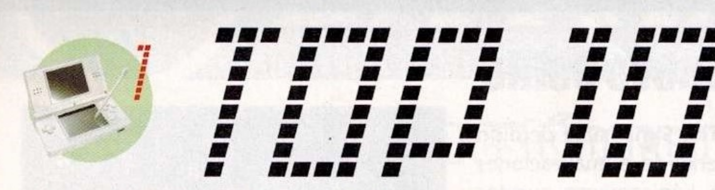
Si piensas que se trata de un *remake*, será mejor que vayas borrando esa idea de tu mente, ya que según han comentado los desarrolladores, esta nueva entrega que recibe el nombre de **Silent Hill: Shattered Memories**, nos va a replantear la historia que muchos ya conocen, profundizando en los pensamientos de **Harry Mason**, el protagonista de la aventura, que tiene como propósito encontrar a su pequeña hija **Sherry**, quien parece haberse perdido dentro del pueblo maldito, **Silent Hill**.

El uso del Wiimote será básico, pero por ahora sólo se ha mostrado su función como linterna; contrario a lo que ha pasado en las secuelas, en esta ocasión no se usarán armas para defenderse de las criaturas de la noche, ahora, para sobrevivir, simplemente tendremos que correr, ocultarnos, usar nuestro ingenio. Se promete el mismo ambiente de tensión que volvió un clásico al original, lo cual será bien recibido por los usuarios de Wii. Si todo sale bien, estará en el mercado a finales de año, pero es muy probable que durante el E3 se dé más información, así que mantente pendiente de próximas ediciones.

Harry Mason tendrá que regresar al lugar de sus pesadillas, Silent Hill, pero ahora deberá afrontar el miedo de una manera diferente.









Grand Theft Auto: Chinatown Wars (NDS)

No es de causar sorpresa que la primera entrega para Nintendo DS de **Grand Theft Auto** llegue a los primeros lugares de popularidad; se nota que la gente de Rockstar Games se puso a trabajar arduamente para lograr un título que satisfase hasta al más exigente. Desde que lo inicias, tendrás toda la acción y locura que caracteriza a los caseros, ambientado en un lugar repleto de misiones principales y alternas por pasar. Quizá lo más interesante –aparte de la historia- es el cómo se juega y cómo se ve, pues su calidad gráfica supera las expectativas; además, el *gameplay* es tan amigable que en segundos te convertirás en todo un profesional de las calles que, por cierto, abarcan una gran parte de Liberty City.



2 Guitar Hero: Metallica (Wii)

Un artículo de colección para los fans de Metallica; contiene no sólo las mejores rolas de la banda californiana, sino también algunas extras de otros grupos elegidos directa y exclusivamente por ellos, logrando que se trate de una entrega mucho más completa y mejor preaparada que la pasada de Aerosmith (sin ofender a los fans de Steve Tyler). En esta entrega encontrarás canciones de toda la discografía de Metallica, como Enter Sandman, The Unforgiven, Fuel, Master of Puppets y demás. Asimismo, tienes la opción para crear a tu propio rockero, quien se parará frente al escenario para tocar cada rola y así llegar a la fama tal como lo hicieran Hetfield y compañía.



3 Need For Speed Nitro (Wii)

EA nos presenta en exclusiva su reciente entrega de **Need For Speed**, y decimos "en exclusiva" porque nada más llegará al Wii. Por supuesto, se conserva la exitosa fórmula de carreras tuneadas que tanto ha gustado, pero se agregan nuevos modos de juego que ampliarán tus expectativas de juego, de hecho, podrás elegir de entre varios tipos de control para que no tengas pretexto alguno en la forma de conducir. Toma las curvas como en la realidad con el Wii Wheel; opta por lo clásico del control de GameCube o toma en ambas manos los mandos del Wii para dejar mordiendo el polvo a tus rivales. Sea cual sea tu estilo, seguramente pasarás horas de entretenimiento a toda velocidad.



4 Punch-Out!! (Wii)

Si se trata de boxeo tipo Arcadia, **Punch Out!!** es uno de los mayores atractivos. Primero que nada, es todo un clásico que nació en las salas de juego y posteriormente se trasladó al NES y SNES, donde ganó un sinfín de adeptos. Ahora, con la tecnología del Wii, podremos revivir la intensidad de los combates de **Little Mac** y sus poderosos adversarios, que tendrán puntos específicos y técnicas especiales para vencerlos. Lógicamente regresan algunos peleadores de todas las versiones, y además, se agregan otros retadores nuevos que le pondrán frescura al cuadrilátero. Si quieres experimentar un toque más realista, simplemente conecta la Balance Board y muévete como un boxeador real.



5 Blue Dragon Plus (NDS)

Ha pasado un año desde que Shu y sus compañeros derrotaron a **Nene**, el tirano enemigo del pasado. A la mitad de la batalla, el mundo se dividió en dos partes y ahora consiste en una cantidad impresionante de cubos que explotan desde sus adentros. En uno de ellos, el rey **Jibral** se mantiene vigilando la majestuosa escena que se presenta ante él. Poco despúes, se da cuenta de un misterioso cubo que se aproxima en la distancia, pero eso no es lo más complejo y peligroso, sino que de su forma se comienza a ver la sombra de **Balaur**, un poderoso dragón de tres cabezas que sólo podría augurar peligro y destrucción, pero sólo es el inicio de una serie de conflictos.

6 Pokémon Platinum (NDS)

Pokémon sigue dando de qué hablar en su reciente aventura para NDS. Nuevamente explorarás un sinfín de territorios donde hallarás diversas criaturas de pelea. Básicamente se trata de una remasterización de **Diamond** y **Pearl**, pero agrega detalles novedosos como cambio climático, escenarios adicionales y, por supuesto, la introducción de **Giratina** y su historia como guardián del pasaje de las criaturas caídas en batalla. Por supuesto, encontrarás otros elementos exclusivos que incrementan la razón para adquirirlo, quizá la más importante es la distorsión del mundo que te transportará a zonas que jamás se habían explorado en el universo **Pokémon**.

7 Monsters vs. Aliens (Wii)

Directamente extraída de la película homónima, tenemos esta edición para Wii y Nintendo DS que te pondrá como protagonista de la lucha entre monstruos y alienígenas. Por supuesto, tú estarás en control de los monstruos y su simpática protagonista, que deben defender al planeta de una peligrosa invasión. Originalmente, el gobierno tenía bajo custodia a un grupo de monstruos, pero al verse atacados por los extraterrestes, recurrirán al apoyo de las criaturas como última forma de defensa. El juego está enfocado a los niños y será una historia divertida que remarca los puntos clave del filme de Dreamworks.

8 The King of Fighters: The Orochi Saga (Wii)

Con este compendio tendrás todo lo que necesitas para pasarte una buena tarde con tus amigos, pues contiene cinco títulos, desde el 94 hasta el 98, concentrando lo mejor de lo mejor en **The King of Fighters**. Por supuesto, encontrarás a tus personajes preferidos, quienes interactuarán en la modalidad de tres contra tres en un entorno visual tal y como ocurrió en las Arcadias. Si lo combinas con el compendio de **Samurai Shodown**, ten por seguro que el combate será genial.

9 Lux-Pain (NDS)

Si querías un videojuego con temática diferente y concepto fuera de lo común, lo que buscas es **Lux Pain**, título que tendrá como primicia una invasión de extrañas criaturas que se apoderan del cuerpo de los humanos, provocando crímenes insospechados y extremadamente violentos. Así, el protagonista se valdrá de su habilidad con el **Lux Pain** para identificarlos y vencerlos, apoyado por una organización especial que pretende erradicar a estos invasores de una vez por todas. La historia es bastante compleja y hará que utilices cotidianamente la pantalla táctil para realizar tus actividades. Lo más destacable es el diseño de personajes y la calidad gráfica.

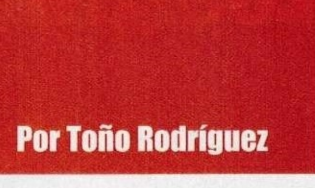
10 Onechanbara: Bikini Zombie Slayers (Wii)

Chicas sexys en bikinis, zombis, acción y katanas, ¿qué puede salir mal? Realmente no es un título revelación, no tiene gráficos apantalladores (más que en los videos) y de cierta forma se vuelve monótono luego de jugarse por largo rato; sin embargo, y por extraño que parezca, es de esos títulos adictivos que por su simpleza, terminan siendo entretenidos y, sin darte cuenta, los terminas y sacas todo lo poco o mucho que pueda ofrecer. Cabe destacar que tiene más personajes que su versión original, así como un estilo diferente por medio del Wiimote y Nunchuk que lo vuelve aún más interactivo. Así que si gustas de descuartizar zombis a diestra y siniestra, aquí tienes una buena opción para saciar tus instintos aventureros.



Los grandes de la música latina...
¡sólo quieren estar aquí!
los10 primeros
Con Cecy Galliano y Omar Chaparro
Sábados 12 del día

Log@n in



La recomendación del mes para Wii

Las carreras de autos están de regreso en nuestra consola casera, sólo que ahora, ni lo más loco que te puedas imaginar se le acercará a este reto a la gravedad.

Desde el 20 de abril, los fanáticos de las pistas y motores podemos disfrutar de **Excitebots: Trick Racing**, el cual cuenta con la opción a la "Nintendo Wi-Fi Conection", para que podamos enfrentar a 5 oponentes de distintos lugares.

La Wii Wheel puede ser utilizada con este gran título.

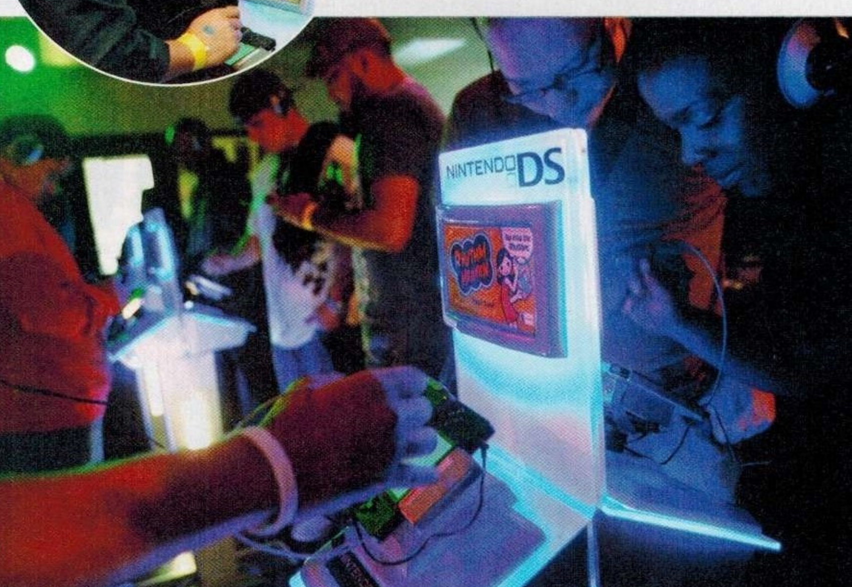


¿Estás listo para realizar los mejores trucos en el aire?

¡La primera mitad del año está por irse y se acerca lo mejor! Con la llegada del mes de junio, las noticias empiezan a surgir de mayor manera, a raíz de la Electronic Entertainment Expo en los primeros días del mes, cuando las compañías revelan sus secretos. Por ahora checa estas noticias y recomendaciones de esta edición; verás qué interesantes están. Por otra parte te recordamos que en nuestro *site* en Internet podrás escuchar las noticias del E3 por medio de nuestros audios descargables.

Nintendo lanzó Rhythm Heaven para Nintendo DS

Así es, el 9 de abril se realizó una presentación en la DJ Academy (academia para disc jockey) en la ciudad de Nueva York. Ahí los asistentes pudieron probar sus habilidades con los sonidos que ofrece el juego; el ambiente lució muy prendido.



Escucha las mejores noticias del E3 en nuestros *podcast* de CN para tus oídos

Durante y después de la próxima convención de videojuegos que se realizará del 2 al 4 de junio en Los Ángeles, California, Club Nintendo tendrá sus *podcast* disponibles para que los puedas descargar y escuchar las noticias más interesantes alrededor de Nintendo en el show.

¡Visita www.clubnintendomx.com y entérate de todo!

Un nuevo Nintendo DS Lite en verde arriba al mercado

Con motivo de la llegada de la primavera, Nintendo lanzó una edición especial del portátil *lite*; como puedes ver en la imagen, su color es verde, lo que lo hace bastante llamativo, además viene acompañado de un estuche con el tono y con el título **Personal Trainer: Cooking**. Si el pasado día de las madres se te pasó el regalo, si tienes una amiga o novia, aprovecha y da el detalle, así se unen a la cocina y preparan una buena comida con la guía del juego.



Aquí está una opción más para los que quieren un NDS Lite.



The Legendary Starfy, una nueva aventura para junio 8

Estamos sólo a unos días del lanzamiento de un título más para el Nintendo DS; este juego está dedicado a **Starfy**, el legendario héroe de **Pufftop**. En el juego tendrás que adentrarte bajo el mar para avanzar y lograr que el visitante de las orejas grandes recupere su memoria perdida.

Este título está publicado por Nintendo y estará listo en muy poco tiempo, seguramente muchos pequeños se animarán a iniciar esta aventura en su NDS.



No todo en los videojuegos son golpes o disparos a diestra y siniestra.



Shigeru Miyamoto y el Nintendo DSi

El maestro de Nintendo se presentó el 9 de abril en el Club de Corresponsales Extranjeros en la ciudad de Tokio, Japón, para presentar ante la prensa la nueva generación portátil de la compañía, el Nintendo DSi. Shigeru fue acompañado en este evento por el señor Satoru Iwata, presidente de Nintendo, y ambos hicieron el anuncio.

El color del sistema que Shigeru Miyamoto presentó, es uno de los que están disponibles en aquel país; recordemos que para América, los colores de su lanzamiento son el negro y azul claro. Probablemente en un futuro tendremos más tonos a elegir.

Miyamoto y el nuevo Nintendo DSi en la ciudad de Tokio, Japón.



¡Moviliza tu celular!

Sonidos Reales












Piensa, piensa, necesito tu ayuda... clave: NEUTRON1

Oye, contesta, tengo miedo... clave: CARLITOS1

Qué hay de nuevo, soy Bob esponja! clave: BOB1

NICK

Instrucciones para descargar sonidos reales:
Envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL NEUTRON1

Precio por sonido real: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

NombreTonos



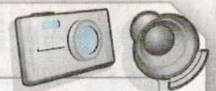
Precio por tononombre: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

Imágenes



Precio por imagen: $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Combos

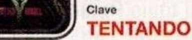


Tono + Imagen



Pasó el tiempo
Belanova
Clave
TIEMPO3





Me estás tentando
Wisin y Yandel
Clave
TENTANDO



Quiero que me quieras
Rudo y Cursi
Clave
CURSI



Déjame ir
Paty Cantú
Clave
DEJAMEIR



Circus
Britney Spears
Clave
CIRCUS



Rigth round
Florida
Clave
ROUND



La vecina
Angel y Khriz
Clave
VECINA



Get on your boots
U2
Clave
BOOTS



Don't stop the music
Rihanna
Clave
STOP



Te amo
Alexander Acha
Clave
TEAMO2



El presente
Julieta Venegas
Clave
PRESENTE



Decode
Paramore
Clave
PARAMORE



Beso volado
K-Narias
Clave
BESO



Acostumbrado
Tush
Clave
ACOSTUMBRADO



Rehab
Amy Winehouse
Clave
REHAB



Si tu te atreves
Luis Miguel
Clave
ATREVES

Instrucciones para descargar combos:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111 Ej: CN COMBO DEJAMEIR
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Precio por COMBO: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

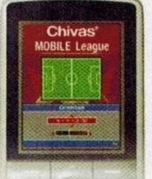
Juegos Exclusivos





AMERICA

TIGRES



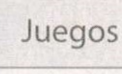
CHIVAS

Instrucciones para descargar el juego:
Envía CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO CHIVAS





Precio por juego: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.



Juegos



Acompaña a Indy y a Mutt Williams por la selva del Amazonas y por ancestrales templos para develar el misterio de la calavera de cristal en este espectacular juego.

INDIANA — NUEVO





































Como bajar juegos:
Envía CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO INDIANA

Precio por imagen: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Tonos

Clásicos de siempre

Él me mintió / Amanda Miguel	MINTIO
El poder de tu amor / Ricardo Montaner	PODER
El sirenito / Rigo Tovar	SIRENITO
Hoy no me puedo levantar / Mecano	LEVANTAR
La chica ye ye / Olé Olé	YEYE
Alcanzar una estrella / Mariana Garza	ALCANZAR
Amor de papel / Sentidos Opuestos	PAPEL
A quién le importa / Alaska y Dinarama	IMPORTA
Caraluna / Bacilos	CARALUNA
Cómo te va mi amor / Pandora	TEVA
Déjame llorar / Ricardo Montaner	LLORAR3
De musica ligera / Soda Estereo	LIGERA
La vida es un carnaval / Celia Cruz	CARNAVAL
Secreto de amor / Joan Sebastian	SECRETO
Lo pasado pasado / José José	PASADO2
Maldita primavera / Yuri	PRIMAVERA
Amor de verano / Vaselina	VERANO

Éxitos en Inglés

If you seek amy / Britney Spears	SEEK
Lies / McFly	LIES
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyoncé	LADIES1
Shut up and let me go / The ting tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Hot'n cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rhianna	DRIVE
Close to me / The Cure	CLOSE
No one / Alicia Keys	ONE
Stronger / Kanye West	STRONGER
Girls just wanna have fun / Miley Cyrus	HAVEFUN
American boy / Estelle ft. Kanye West	AMERICAN1
In my arms / Kylie Minogue ft. Aleks Syntek	ARMS
Mary Jane shoes / Fergie	MARY1
I kissed a girl / Katy Perry	KISSED
7 things / Miley Cyrus	THINGS

Éxitos en español

El regalo más grande / Tiziano Ferro, Anahí y D. María	REGALO
Ahí vienes / Motel	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo se de ti / Ha-ash	YOSE1
Estoy yo / Luis Fonsi	ESTOYYO
Dime / Nigga	DIME3
Odio por amor / Juanes	ODIO
¿Quién? / Ricardo Arjona	QUIEN4
No me destruyas / Zoé	DESTRU
Pasó el tiempo / Belanova	TIEMPO3
Fuí / Reik	FUI1
Gancho al corazón / Playa Limbo	GANCHO
Suave y tierno / Clasiqueros	SUAVE3

Pa´ toda la raza

Maldito licor / El Chapo de Sinaloa	LICOR
El mechón / Banda MS	MECHON
Intocable / Llévame en tu viaje	TUVIAJE
Y que quede claro / La Arrolladora Banda El Limón	CLARO
Hasta el final / Banda Pequeños Musical	FINAL3
No hieras mi vida / La Apuesta	MIVIDA
5 minutos / Los Horóscopos de Durango	5MINUTOS1
Novedad / Banda El Recodo	NOVEDAD
Almas gemelas / El Trono de México	GEMELAS
Fuego en tu piel / Los Primos de Durango	TUPIEL
La carcacha / Selena y Los Dinos	CARCACHAS
Mi credo / Pepe Aguilar	CREDO
Te presumo / Banda El Recodo	PRESUMO5
El último beso / Vicente Fernández	BESO5
El invisible / La Auténtica de Jerez	INVISIBLE5
Doce rosas / Animales de la Ke Buena	12ROSAS1
Adicto / Cuisillos	ADICTO
Ay papacito / Alicia Villareal	PAPACITO
Como me duele / Valentín Elizalde	DUELE4

Reggaeton

Mis ojos lloran por ti / Big Boy	LLORAN1
Los infieles / Aventura	INFIELES
Ven báilalo / Ángel y Khriz	BAILALO
Ahora es / Wisin and Yandel	ES
Pose / Daddy Yankee	POSE
Descontrol / Alexis y Fido	DESCON
Estilo y flow / Bimbo ft. Ivy Queen	FLOW
Chiquilla / Kumbia all Stars	CHIQUI1
Por ti baby / Nigga y Kumbia all Stars	PORTI
Not too much / Don Omar ft. Zion	MUCH
Perdóname / La Factoria	PERDONAME3
Sexy movimiento / Wisin & Yandel	MOVIMIENTO

Éxitos gruperos

Tu adiós no mata / Intocable	NOMATA
Perdóname / Banda Cuisillos	PERDONAME2
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Volveré / K Paz de la Sierra	KPAZ
Dónde estás / Alacranes Musical	DONDE1
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
El ladrón / Alicia Villareal	LADRON
Deja / Banda Pequenos Musical	DEJA
Acto suicida / La Autentica de Jerez	SUICIDA2
El tucanazo / Los Tucanes de Tijuana	TUCA
Renunciación / Lupillo Rivera	RENUNCIACION
De rodillas te pido / Los Alegres de la Sierra	TEPIDO
El callejero / Banda El Recodo	CALLEJERO
Te aprovechas / Grupo Limite	APROVECHAS
Vidita mía / Valentín Elizalde	VIDITA
El bombón asesino / Ninel Conde	BOMBON2
Una explicación / Banda Astilleros	EXPLICACION
Amor limosnero / Joan Sebastian	LIMOSNERO2
Espero / Montez de Durango	ESPERO



Instrucciones para bajar tonos polifónicos
Envía **CN POLI** + **"la clave de la canción"** al **31111**
Ejemplo: **CN POLI REGALO** Tu celular debe tener WAP configurado.

Precio por tono: $15 con IVA incluido.

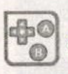
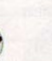


Compañía: **Ignition Entertainment** Desarrollador: **Feel Plus** Categoría: **RPG/ Estrategia**

Blue Dragon Plus

Uno de los géneros que más apariciones tiene en Nintendo DS es el de RPG; hemos podido disfrutar de obras maravillosas, con distintos tipos de mensajes, lo cual se mantendrá gracias al reciente trabajo de Hironobu Sakaguchi, quien ha creado **Blue Dragon Plus** para Nintendo DS, una saga que tiene todo para consagrarse dentro de este entretenimiento, debido principalmente a la forma en que combina la historia con una jugabilidad práctica y atractiva.

EVERYONE E — Humor Crudo, Violencia Fantástica

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS  
 SONIDO 
 DIFICULTAD 
 HISTORIA 
 RANKING CN 8.5 

La lucha por mantener el equilibrio del universo está lejos de terminar



Un equipo legendario

Hace más de una década, en 1995, la compañía Squaresoft (ahora conocida como Square Enix), lanzó al mercado uno de los títulos más emblemáticos de la historia de los RPG, al grado que aun ahora es considerado por muchas personas como el mejor del género. Claro está que nos referimos a **Chrono Trigger**, juego para Super Nintendo que acaba de ser lanzado para Nintendo DS hace poco, demostrando que a pesar del paso de los años, su magia se mantiene intacta.

Dicho juego fue desarrollado por un grupo de personas muy especial: Hironobu Sakaguchi, creador de **Final Fantasy**, Nobuo Uematsu, compositor de los temas más bellos que conozcamos en cualquier juego RPG y para rematar, ni más ni menos que Akira Toriyama, el padre de la famosa serie **Dragon Ball**. Lo anterior obviamente fue un suceso único, que por motivos de trabajo y renuncias en los creativos, creímos que jamás volveríamos a tener otra oportunidad de verlos juntos, pero por fortuna, estábamos equivocados, ya que **Blue Dragon** ha reunido una vez más a este *Dream Team*, lo cual notarás en cada detalle de la aventura.



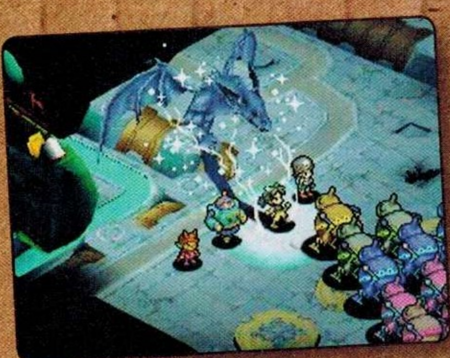
La calidad de los cinemas es impresionante, lo mejor es que explican de forma clara la historia.

El hecho de implementar un sistema de estrategia y combinarlo con el tradicional RPG, hace de Blue Dragon Plus una obra que sin problema se colocará en los primeros puestos del Nintendo DS.

Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.

La sombra del caos se aproxima

Parte importante del éxito que esta serie ha conseguido, es gracias a la forma en la que se desarrolla la trama, siempre te reservan una sorpresa para que debas replantear tus conceptos, lo que vuelve imposible predecir cualquier evento. Para que te puedas dar una buena idea de lo que te espera, te vamos a comentar el inicio de la historia. El protagonista del juego es un niño de nombre **Shu**, quien tiempo atrás derrotó junto con sus amigos a un maligno ser de nombre **Nene**, el cual quería apoderarse del control de su tierra.





Las animaciones de los personajes están muy bien logradas, tanto en sus movimientos como en poses de victoria.

Desde ese entonces todo parecía estar nuevamente en calma, sin embargo, la pelea con **Nene** dejó un pequeño problema, el mundo se partió en dos mitades, las cuales se mantienen atraídas por medio de un pequeño y misterioso cubo. Tal eventualidad ha vuelto a reunir al equipo comandado por **Shu** para investigar; al llegar al lugar, se dan cuenta que hay un nuevo enemigo, está cerca del cubo y de él emerge un dragón de tres cabezas... una gran e inesperada aventura está por comenzar.

Todos tenemos un guardián

Además de **Shu**, contarás con otros valientes y jóvenes guerreros, como lo son **Jiro**, **Marumaro**, **Zola** o **Kiuke**, cada uno con habilidades distintas, las cuales obtienen en buena medida debido a su sombra. Así como en **The Legend of Zelda**, los habitantes del bosque **Kokiri** deben tener un hada, en la trama de **Blue Dragon** es indispensable que cuenten con una criatura en forma de sombra que los acompaña en todo momento, la fuerza de estos seres es impresionante, por lo que su ayuda durante las batallas será vital; empléalos de manera inteligente, siempre pensando en el bien de tu equipo.

Al igual que en todo RPG, tu labor desde el comienzo será la de explorar cada rincón de las poblaciones que visites para reunir pistas o información que te ayuden a progresar; en estos casos cabe mencionar que se han colocado algunas actividades y *puzzles* que deberás resolver, haciendo de tu estadía en esos lugares, algo sumamente divertido, dejando atrás las típicas caminatas por horas y horas en las que lo único productivo era que te aprendías de memoria el mapa y subías un par de niveles de experiencia por todas las batallas.

Para poder superar las batallas de la mejor manera posible, es importante que aprendas a usar las habilidades de tu sombra.

El inicio de la aventura

Curiosidades de Blue Dragon

1 La aparición de la primera parte de este juego ocurrió en 2007, pero no tuvo el éxito esperado debido a la mala ubicación de la consola para la que apareció en Japón.

2 Para apoyar la nueva franquicia, en el país del Sol Naciente se emite una serie de animación desde abril del 2007, en la cual está relacionada y se complementa la historia que se vive durante los juegos.

3 El juego para Nintendo DS, permite enfrentar a dos equipos de hasta 16 miembros cada uno, lo que aumenta enormemente todas las posibilidades de batalla.

4 Pensando en crear una historia que te mantuviera intrigado por horas, los desarrolladores aseguran que terminar **Blue Dragon Plus** te tomará al menos 30 horas continuas, así que vas a estar muy ocupado con él.



Honor a quien honor merece

Conoce un poco más a los creadores de este título

Hironobu Sakaguchi

Es el padre de **Final Fantasy**, creó la saga en 1987 sin saber que se convertiría en un icono de la industria. Su visión como desarrollador, va más allá de otorgar un par de ideas; lo que busca con sus títulos es despertar en los jugadores diversas emociones, como si estuvieran observando una película. A principios de la década salió de Square, compañía que el prácticamente fundó, pero en lugar de desaparecer del mapa, fundó Mistwalker, empresa a la cual debemos **Blue Dragon Plus**. Mucha gente lo recuerda por haber creado una de las mejores películas basadas en un videojuego, nos referimos a **Final Fantasy: Spirits Within,** que extrañamente no tuvo el éxito esperado, tal vez porque le tocó competir en taquilla contra Angelina Jolie en **Tomb Raider**... pero en fin, si no la has visto, no lo pienses.

Akira Toriyama

Hablar de Akira Toriyama, es hacerlo de uno de los *Mangakas* más grandes que hayan existido, ya que fue el autor ni más ni menos que de **Dragon Ball**, una historia que salió de Japón para convertirse en un éxito mundial. Fuera de la animación, es el responsable de ilustrar una de las series de RPG más famosas, nos referimos a **Dragon Quest**, además de haber participado como ya mencionamos, en **Chrono Trigger**. Actualmente supervisa el *remake* de **Dragon Ball Z**, subtitulado Kai, que se emite en Japón todos los domingos.



Aprovechando al máximo la consola

Para realizar cada una de las acciones, vas a utilizar el *Stylus*, lo que honestamente no sonaba nada bien en un principio, pero lo han implementado tan bien, que resulta no sólo divertido, sino que verdaderamente mejora la experiencia al reducir tiempos en las elecciones de ataques o ítems; además, durante tus enfrentamientos tendrás la oportunidad de trazar algunas figuras, las cuales liberarán hechizos especiales, tal cual ocurre con los **Summons** en la serie de **Final Fantasy**. Pasando a los gráficos, son simplemente espectaculares, podríamos colocarlos sin problemas entre los primeros tres juegos de la consola en ese sentido; no lo decimos sólo por los cinemas *Full Motion Video* que aparecen a cada instante, sino por el trabajo en los efectos visuales de los escenarios o las técnicas mágicas, han llevado al Nintendo DS al límite de su potencial.



El trazo de Toriyama se nota en cada una de las escenas que vivrás

El camino de la victoria

Las batallas se realizarán bajo un ambiente de estrategia, parecido a lo visto en **Fire Emblem**. es decir, cuando tu *party* choque con alguna otra, la perspectiva de la pantalla cambiará un poco, permitiéndote apreciar mejor tu entorno, esto con la intención de que aproveches el tablero que aparecerá debajo de ti. En cada turno debes mover a uno de tus personajes, colocándolo en la mejor de las posiciones para que pueda realizar uno de sus ataques o magia.

En varias ocasiones, se piensa que al igual que en el ajedrez, mientras más cerca estemos de los rivales, tendremos una ventaja al enfrentarlos, pero debemos decirles que es un grave error en los títulos de estrategia como **Blue Dragon Plus**. Lo que importa es que sus ataques sean efectivos o te ayuden a tener éxito en tu plan de batalla, no importando la distancia, por ejemplo, si manejas a un personaje con gran alcance en sus ataques y magias, la estrategia correcta sería mantenerte alejado de tus agresores, además de protegerlo con un par de guerreros con características de batalla cuerpo a cuerpo, pero todo eso lo deberás plantear ya cuando estés en batalla, debido a que las circunstancias suelen cambiar.

La historia principal es sumamente larga, completarla te tomará bastante tiempo, más de 30 horas, pero si aun así se te hace poco, debemos mencionar la opción de enfrentamiento con tus amigos. Lógicamente necesitan de dos juegos diferentes, pero vale mucho la pena, ya que podrán enfrentar a sus equipos principales, demostrando cuál de los dos es el mejor estratega.

Lo interesante de esto, es que al mismo tiempo que te preparas para las batallas que te esperan en la aventura, aprendes nuevas técnicas o perfeccionas algunas, es el momento ideal para probar todas las opciones que han estado dando vueltas por tu cabeza. Es una opción muy divertida, pero creemos que de haberse implementado el uso de Wi-Fi, las posibilidades hubieran crecido, ya que además de los duelos, se pudo haber pensado en una modalidad de intercambio de *items*, pero bueno, aun así es muy buena.

Te recomendamos que antes de entrar a la batalla, revises muy bien a tu equipo, ya que si uno de tus elementos no se encuentra en buen estado, lo más seguro es que no te funcione, y lejos de ayudarte te vaya a ocasionar varios dolores de cabeza porque no sabrás dónde colocarlo, dando como resultado el sacrificio de varios guerreros, así que mejor evita este tipo de problemas. Por si te lo estás preguntando, no contiene alguna opción de juego cooperativo para la historia principal, pero no representa puntos en contra.



Los efectos visuales son de lo mejor que hemos visto en la consola, con fuentes de luz bien creadas.

Los expertos comentan

Master

Resulta emocionante ver este tipo de juegos, ya que **Blue Dragon Plus** es extraordinario, la muestra de cómo se debe realizar un juego, no importando las "carencias" técnicas de las consolas. El uso del Stylus es magnífico, siempre obligándote a pensar muy bien en cada paso que das, lo cual es de reconocerse; los **Final Fantasy**, **Dragon Quest** o **Fire Emblem**, tienen un nuevo rival, que a decir verdad, ya se coloca a su mismo nivel, es un trabajo memorable que no necesita realmente ser recomendado.

Crow

Cuando reúnes a un talentoso equipo, es un hecho que las posibilidades de éxito se elevan exponencialmente. En este caso, Sakaguchi y Toriyama, ambos talentosos en sus trabajos, nos presentan **Blue Dragon Plus** para NDS, un título RPG que te pondrá al extremo de la acción y aventura mientras controlas a grandes guerreros de fantasía. Lógicamente, el desarrollo de personajes le da vida a la historia, así como la calidad gráfica y potencial de misiones que te mantienen pegado al control. Sin duda, un juego digno y portátil.

Panteón

Contrariamente a lo que mucha gente cree, este juego no es ni combinación de **Chrono Trigger**, ni tampoco tiene nada que ver con **Dragon Ball**; simplemente tenemos la genialidad de Akira Toriyama y la de Nobuo Uematsu detrás de esta excelente opción para los fans de los RPG, las aventuras y el anime. Puedo recomendar ampliamente este título, pero repito, que no lo relacionen con las dos franquicias que les comenté, porque de ser así, no alcanzarán a disfrutar en su totalidad de la gran historia y concepto de **Blue Dragon**.

El inicio de una nueva leyenda

Tras haberse colocado en un pequeño sector del mercado en su primera entrega (culpa no del juego, sino de la consola para la que fue diseñado), parece ser que por fin encontrará en Nintendo DS el trampolín que necesita para que el público pueda apreciar la gran obra que ha creado el nuevo estudio de Hironobu Sakaguchi. No podemos dejar de recomendarlo, trabajos como éste no aparecen tan seguido, dentro de poco tiempo podría convertirse en un clásico como sucedió con **Chrono Trigger** en el Super Nintendo, así que no lo dudes, **Blue Dragon Plus** es una compra segura, que te hará pasar momentos agradables solo o con tus amigos.



Instinto asesino

En el futuro no muy distante, la mega corporación conocida como Ultratech busca desesperadamente dominar al mundo; para ello, año con año reúne a los más poderosos peleadores -y desarrolla a los propios-; uno de ellos es el robot **Fulgore**, quien es el pináculo de la ingeniería tecnológica de la compañía. Su programación es simple: buscar, destruir y cumplir las órdenes de sus creadores. Como era de esperarse, siempre hay *fantasmas en la máquina* (parámetros que se forman de instrucciones no asignadas y que desarrollan lo que se podría considerar como conciencia) y el de **Fulgore** es un instinto asesino desarrollado más allá de su programación. Antes de que pueda iniciarse la producción en masa (con la cual Ultratech dominará al mundo), **Fulgore** debe pasar la prueba máxima: pulverizar a los demás participantes del torneo y acabar con sus propias manos al Warlord que Ultratech ha liberado de su prisión: **Eyedol.**

El As de Ultratech

Pocos personajes en el mundo de los videojuegos tienen tan presente su papel en cada historia; algunos flaquean en su aventura y otros carecen de espíritu como para llegar al final de la meta. **Fulgore** es uno de ese reducido número, ¿por qué? Pues simplemente porque su objetivo está literalmente programado en su memoria. Siendo un androide creado con la más alta tecnología, este asesino carece de remordimiento, sentimientos o cualquier otra emoción que nuble su decisión para llevar a cabo su misión. Rápido, ágil, poderoso y equipado con un arsenal tanto defensivo como ofensivo, ¡**Fulgore** es una de las entidades más peligrosas que jamás se hayan visto!

¿Quién juega con Fulgore?

Los veteranos del control normalmente dirigen sus ojos al veloz **Jago**, pues sus movimientos pueden compararse de cierta manera a los de iconos de los juegos de pelea como **Ryu**, **Haomaru** o **Terry Bogard**; pero **Fulgore** es sin duda la alternativa futurista a todos estos estandartes del género; él combina la rapidez, el poder y una amplia gama de movimientos que sirven muy bien para toda ocasión. Para un novato, este androide ofrece comandos simples de ejecutar que permitirán aprender el estilo de juego de **Killer Instinct**; mientras que en las manos de un jugador experimentado, **Fulgore** puede convertirse en una máquina asesina capaz de dominar a sus oponentes de manera por demás eficiente y espectacular. Normalmente, este dínamo tecnológico es elegido cuando tu objetivo es claro: ganar a toda costa.



Fulgore 2.0

Después de que el prototipo de la serie **Fulgore** fue destruido por **Jago**, y viéndose en la ruina total, Ultratech activa a una nueva versión del asesino cibernético; el segundo **Fulgore** es más agresivo y cuenta con un arsenal distinto al de su predecesor, aunque no es tan estilizado en su aspecto y movimientos. La misión de este androide es más simple: buscar y destruir a **Jago**; debido a que la programación del nuevo **Fulgore** cumple con un solo objetivo, la probabilidad de que salga de control en su meta es casi nula, pues no se corre el mismo peligro de que desarrolle -al menos no tan rápido-, el instinto asesino de su antecesor. A nuestro parecer, el primer **Fulgore** es mucho más carismático que el segundo; podríamos clasificar al primero como un androide más avanzado y al sucesor como una simple máquina destructora.

¿Bueno o malo?

A pesar de las apariencias, **Fulgore** no es malo, pero tampoco podríamos catalogarlo como bueno; el concepto del bien y el mal no aplica para los androides, pues sólo cumplen con los parámetros asignados con los que fueron programados. Es obvio que las tres leyes de la robótica no aparecen dentro del plan maestro de Ultratech, pues se oponen directamente a la programación de los dos modelos **Fulgore**, cuya misión es clara, directa e innegable: ser la mejor máquina asesina existente.



¡LITTLE MAC ESTA DE VUELTA!
Compatible con Wii Balance Board
Vendido por separado
PUNCH-OUT!!™
EVERYONE 10+
Cartoon Violence
Comic Mischief
DOLBY PRO LOGIC II
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Wii

Nuevamente te presentamos los títulos más populares que llegan a la Consola Virtual. Ahora le tocó la oportunidad a dos colosos de hace quince años que reviven para traernos largos ratos de entretenimiento en nuestro Wii.

Pitfall: The Mayan Adventure

Genesis (1994)
Wii Points: 800

HARRY VUELVE PARA UNA GRAN AVENTURA

Pitfall es una de las grandes franquicias de Activision, todo un clásico que se ha ganado el respeto de los jugadores desde hace mucho tiempo; incluso en la consola Atari vimos una entrega donde debíamos ir al rescate de una bella chica, no sin antes cruzar por terribles escenarios llenos de peligros como cocodrilos, pozos llenos de serpientes o alacranes y otros retos que incluían barriles o colgarse por las cuerdas al estilo **Tarzan**.

Ahora que el relanzamiento de los títulos de sistemas pasados está en apogeo, es claro que Activision quiere volver a probar suerte con **Pitfall: The Mayan Adventure**, que realmente no podríamos catalogar como una de las mayores aportaciones al género, pues en sí su temática no es tan impactante o apremiante como en ocasiones pasadas, sin embargo, como reliquia alterna a Indiana Jones, vale la pena jugarlo ahora que llega a la Consola Virtual. Para que te des una idea, se trata de un juego completamente en *side-scrolling*, al estilo de la "vieja escuela" y muy parecido a su antecesor de Atari, sin embargo, ahora (y por razones obvias) la calidad gráfica se ha incrementado a través de las funciones del Sega Genesis, ofreciendo diferentes escenarios con elementos visuales como cascadas, bosques, cuevas u otros territorios que vuelven a ésta, una aventura muy al estilo del **Dr. Indiana Jones**.





CONOCE A TUS ENEMIGOS

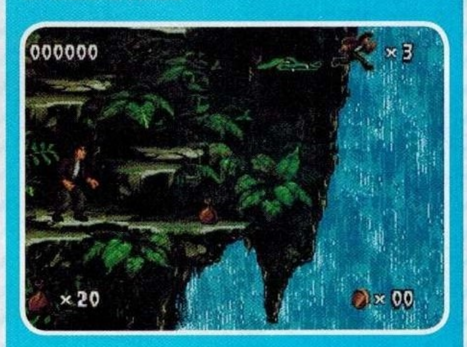
En **Pitfall: The Mayan Adventure**, **Harry** ha sido capturado por temible espíritu guerrero de **Zakelua** (el señor de la maldad), no teniendo forma alguna de liberarse; sólo quedará una útima esperanza: que su hijo tome el papel de rescatador y se embarque en una peligrosa misión. Así, **Harry Jr.** tendrá que probar sus dotes de aventurero y escabullirse por mútiples escenarios repletos de trampas y misterios. Apoyado únicamente con sus clásicos utensilios y el diario de su padre, el joven heredero del legado debe adentrarse en lo desconocido antes de que sea demasiado tarde. Tu recorrido será a través de las espectaculares ruinas mayas, junglas, cascadas y minas desérticas, dando un total de 13 niveles en donde necesitarás saltar, correr y esquivar toda clase de peligros que te ofrezca un lugar tan exótico como éste, además de los diversos enemigos y encuentros con jefes finales que le pondrán sazón a tu misión. En la pantalla, tendrás visible cada uno de los elementos como tu puntuación, oportunidades de reiniciar el juego y cantidad de objetos que hayas coleccionado. Mantente siempre pendiente de tus estadísticas y así tendrás un mejor progreso en las diferentes misiones.





EL RESULTADO FINAL

Como hemos comentado en ocasiones anteriores, quizá muchos de los títulos que aparezcan en Consola Virtual no son tan sorprendentes para las nuevas generaciones, como resulta uno hecho en exclusiva para ésta. No obstante, tienen un valor histórico y en ocasiones sentimental que los vuelve infaltables para la colección. **Pitfall: The Mayan Adventure** es un clásico de todos los tiempos, una muestra de cómo eran anteriormente los juegos de video de aventura en plataformas; quizá no ofrezca mucho reto que digamos, pero en sí está enfocado a hacerte pasar un buen rato jugando en lugar de complicarte la vida con acertijos indescifrables. Así, para concluir, podemos recomendar esta aventura si es que realmente eres fan del *side-scroll*, o si quieres compararlo con alguno otro de **Indiana Jones**.



Curiosamente, fue la versión de Sega Genesis la que llegó a la Consola Virtual, no obstante, también lo encontramos en otras plataformas e incluso en el Game Boy. Quizá la opción más viable fue incluir la versión que salió para Sega, aunque como fans, nos hubiera encantado ver a su similar en Super Nintendo. **Pitfall: The Mayan Adventure** está diseñado para un solo jugador, tal como ocurría en las aventuras de aquellas épocas. De hecho, nos hubiera encantado que en lugar de ser tan sólo una reedición, le hubieran agregado uno que otro detalle que marcara la diferencia y que nos hiciera voltear a verlo y gastar esos 800 puntos. Pero claro, al ser idéntico, quedará perfecto para que los nuevos jugadores conozcan y vean cómo se realizaban los juegos hace más de quince años, cuando no se tenía la tecnología actual, pero se gozaba del factor ingenio y diversión.



Super Punch-Out!

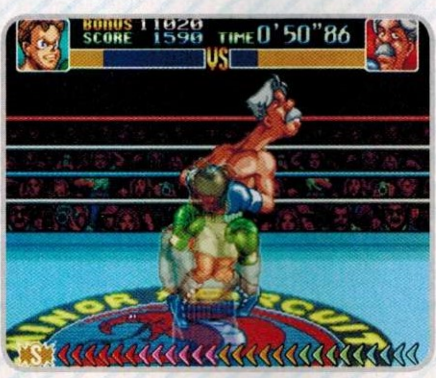
SNES (1994)
Wii Points: 800

MAC ESTÁ DE REGRESO

Como parte del entrenamiento para la nueva pelea de Mac en el Wii, Nintendo tuvo a bien subir a la Consola Virtual la versión de Super Nintendo que salió hace más de 15 años, allá en octubre de 1994, cuando la entonces nueva plataforma estaba en su apogeo. Allí veíamos cómo Little Mac, ya con la experiencia de su paso por las Arcadias y NES, había ganado adeptos de todos los géneros y ahora se presentaba en una faceta mucho más profesional que incluía mejor calidad de gráficos y nuevos personajes o boxeadores por derrotar. Por supuesto, muchas de las cualidades que hicieron única a la franquicia estaban de regreso, pero de ello te platicaremos a continuación.

Originalmente se pensó como una translación directa de su versión de Arcadia, pero al momento de adaptarlo, se incluyeron elementos que lo volverían mucho más entretenido y con el potencial suficiente para continuar con la intensa saga de pugilismo caricaturesco y divertido. El aspecto gráfico mostraba un cambio significativo, pues ya se tenía con el doble de potencial para crear escenarios, voces y movimientos, es decir, los ingredientes para un título superior ya estaban al alcance de las manos para Nintendo. Lógicamente, ya no se contaba con figuras de la talla de Mike Tyson, pero esto fue solucionado con otros pugilistas con características únicas que volvían toda una odisea tu paso por el cuadrilátero, como por ejemplo **Mad Clown**, un payaso de aspecto lúgubre que ponía un nuevo enfoque a la contienda.





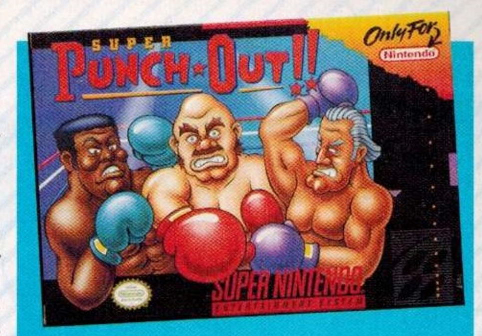
NUEVOS RETOS POR VENCER

Para esta entrega, se tuvo una lista impresionante de peleadores, tal es el caso de **Rick Bruiser**, **Super Macho Man**, **Piston Hurricane**, **Nick Bruiser**, **Narcis Prince**, **Mr Sandman**, **Masked Muscle**, **Bob Charlie** y **Bald Bull**, entre otros, cada uno de ellos contando con ataques especiales y técnicas distintas para vencerlos, es decir, se conservaba la línea de medir sus impactos y definir el momento ideal para soltar una respuesta a sus ataques; de allí dependería tu victoria o fracaso total. Asimismo, el "timing" o momento adecuado para presionar los botones se volvía fundamental, pues inmediatamente necesitabas definir si ibas a cubrirte la cara o abdomen, esquivar o responder con un *jab* o golpe a la quijada. Con tus acciones, ibas ganando nivel de poder, mismo que más adelante te sería vital para generar golpes especiales o desvastadores que, si entraban en un buen momento, mandaban a la lona al rival sin importar su tamaño.

La versión de Arcadia también se conoció como **Super Punch-Out!!** y vaya que cuando hicieron la conversión para la plataforma de Nintendo, la palabra "Super" quedó más que perfecta. En la edición de Club Nintendo con portada de **Punch-Out!!** para Wii, te comentamos también sobre sus orígenes y cómo Nintendo conquistó las Arcadias al agregar dos monitores para este juego, logrando así que pudieras disfrutar de la acción y estadísticas sin perder de vista la pelea. ¿Te imaginas ahora con la doble pantalla del Nintendo DS? ¡Sería igual a la Arcadia! Claro... si es que llegara a ocurrir.







EN CONCLUSIÓN

Super Punch-Out!! Es una franquicia ideal para los fans del boxeo, pues representa de forma entretenida la misma emoción y sentimiento de pelea que en cualquier otro simulador profesional; por supuesto, la ventaja es que también lo hace dinámico y fuera de lo común con sus múltiples movimientos y comentarios, además de mostrar una perspectiva ideal para disfrutar del combate. Además, sin importar los años que tiene, ahora se vuelve una excelente entrega que te hará gozar aún más de la nueva versión de Wii. Así que si tienes unos cuantos Wii Points y no sabes qué hacer con ellos, la recomendación de este mes por parte de Club Nintendo es, sin duda, esta entrega de box.



Nuevamente **Little Mac** debía cruzar diferentes circuitos para comprobar su potencial en el boxeo. En sus inicios, se enfrentará a rivales de poco peligro, pero conforme vaya ganando popularidad, las peleas subirán de tono y será más complicado tu paso al campeonato. Te recomendamos analizar a detalle los movimientos del oponente, todos tienen una secuencia definida, que si aprendes a controlarla, les pondrás una paliza de antología. Este modo de juego, al igual que el detalle de los golpes especiales y personajes curiosos, son parte fundamental del concepto de **Punch-Out!!** y esperemos que Nintendo no piense en cambiarlos nunca, pues se perdería la identidad.



DOKAPON JOURNEY

Si se desea destacar en el género de los RPG, ya no es suficiente con una buena historia y gráficos en 3D, se deben agregar detalles jugables únicos, que nos mantengan atrapados en nuestra consola hasta terminar la aventura. El mejor ejemplo para dejar claro lo anterior, es Dokapon Journey, uno de los más recientes trabajos de Atlus, donde combina la intensidad de las batallas estratégicas con un tablero de minijuegos... sí, suena raro, pero te aseguramos que esta propuesta para Nintendo DS es sumamente divertida.

Violencia Fantástica Moderada
Temas Sugestivos Moderados
Apuestas Simuladas


GRÁFICOS


DIFICULTAD


ADICCIÓN



VARIEDAD


MULTIPLAYER

RANKING CN 7.5


Para salvar al mundo siempre necesitarás a tus amigos...
(al menos por un tiempo)

Una aventura muy diferente

En **Dokapon Journey** se ha dejado atrás la mecánica de todo RPG, aquí te olvidas por completo de explorar ciudades enteras o resolver acertijos complejos; para avanzar, tendrás que lanzar los dados como si estuvieras en un juego de la saga **Mario Party**. El escepticismo hacia obras como ésta es normal, sin embargo, el arriesgarse, como lo han hecho los programadores de Atlus, es la única forma en la que se pueden conseguir títulos memorables.



Los duelos son tipo RPG, así que no podrás atacar a tu enemigo directamente, tendrás que esperar un turno para dañarlo o defenderte

La historia que da vida a esta aventura es la siguiente: una serie de monstruos ha invadido el reino de **Dokapon** de la noche a la mañana, por lo que el rey busca desesperado una solución al asunto, no puede permitirse que su pueblo se vea atemorizado. Después de mucho meditarlo, decide que le cederá su corona y la mano de su hija (por si fuera poco) a aquel que logre terminar con el mal que ha azotado a la región, por lo que no tardan ni cinco minutos en llegar valerosos caballeros de todas partes del mundo, con la intención de convertirse en reyes... es decir, salvar a una nación. Realmente, aunque la historia no es tan profunda como en otros juegos del estilo, se entiende perfectamente, debido a que es sólo un pretexto para crear una de las mecánicas más interesantes que se hayan visto en un RPG.



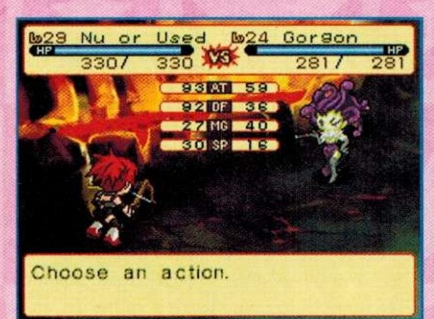
Por cada batalla que ganes, obtendrás puntos de experiencia en aspectos como defensa o magia.

Los dados marcarán tu destino

Ahora pasemos a lo interesante, el sistema de juego. En el reino vas a encontrar un camino trazado de manera predeterminada, con sus vertientes, claro, pero no vas a poder moverte libremente. Para saber qué tanto vas a poder desplazarte, deberás girar una ruleta, y dependiendo del número que te aparezca, sabrás cuantos pueblos (casillas) tienes permitido moverte. Una vez que te hayas ubicado, comenzará un evento al azar, que puede ser una batalla o simplemente un minijuego para subir tu experiencia en ataque o defensa. Las peleas en sí, no son muy complicadas en las casillas normales, prácticamente con dos embates habrás terminado con el peligro.







Hasta este punto el juego ofrece un *replay value* aceptable, pero si realmente quieres explotarlo al máximo, lo mejor es que te reúnas con tus amigos; el título cuenta con una modalidad hasta para cuatro jugadores de manera simultánea, ya sea cada quien con su tarjeta o con una sola, pero obvio que si cada participante tiene su propio juego, las opciones se multiplican. Lo interesante de esta opción es que no se deben ayudar, sino competir entre sí.

Por el camino correcto

Dokapon Journey quizá no parezca una carta fuerte si se le compara con obras como **Final Fantasy**, sin embargo, gracias a su mecánica e historia, bien podría ser el comienzo de una revolución en el género, ya que aquí la estrategia no se usa solamente dentro del campo de batalla, sino incluso desde que se elige una ruta a seguir.

Una compañía con talento

Conoce un poco más de Atlus y sus juegos

1 En octubre del 2008, apareció una adaptación para Wii, bajo el nombre **Dokapon Kingdom**, que de inmediato se colocó dentro de los mejores RPG de la consola.

2 Atlus es una de las compañías con más títulos para NDS, donde destacan juegos como **Trauma Center**, **Luminous Arc**, **Steal Princess** o **Devil Survivor**; por si no lo habías notado, prácticamente en todos los trabajos de la compañía, se ha usado un estilo gráfico similar, dando la apariencia de ser una animación, situación que ha agradado mucho a los fans.





Master

Al conocer este juego, pensé que estaba enfocado al público que quisiera iniciarse en el mundo de los RPG, ya que me parecía muy simple el concepto, pero una vez que pude probarlo, quedé gratamente sorprendido, ya que se trata de un juego capaz de satisfacer a todo público, incluso a los seguidores de sagas como **Dragon Quest**. La mejor opción que se incluye, es el modo de aventura para varios jugadores, es aquí donde la estrategia toma un nuevo nivel de complejidad.



Crow

Dentro de las nuevas curiosidades de juego, encontramos **Dokapon Journey**, título que combina los elementos de un juego de aventuras y RPG con tablero, similar a **Mario Party**. De inicio puede parecer extraño, pero el sistema de juego nos promete ser revolucionario y divertido, pues hasta cuatro jugadores pueden competir y, dependiendo el número que les salga en la ruleta, será la dirección que tomarán para el combate. Como idea alterna es buena, pero en particular, prefiero un RPG tradicional.



Panteón

Insisto, nunca me han gustado los juegos tipo anime, se me hacen sólo para fans del género. pero debo admitir que **Dokapon Journey** es una propuesta novedosa, que dejando de lado el aspecto gráfico, tiene mucho potencial sobre todo si ya disfrutaste de la aventura para Wii o de otros RPG para el NDS. Recomiendo que antes de decidir comprarlo, lo pidas prestado, ya que es de esos juegos que tanto puedes amar como odiar, aunque eso sí, es ideal para jugadores pequeños.





Phantasy Star Ø

Sega



Si hiciéramos una lista de los juegos más innovadores de la industria, sin duda que el primer **Phantasy Star Online** se encontraría en ella, ya que representó el salto a la interacción en línea en el mundo de las consolas, proponiendo algunos parámetros que aún se siguen utilizando, como por ejemplo el chat en áreas específicas para conocer a más jugadores. Pues bien, después de un rato en el que estuvo muy tranquila esta franquicia, regresa en un nuevo capítulo subtitulado **Zero** para Nintendo DS, con el que los fanáticos de la serie pueden estar completamente felices.

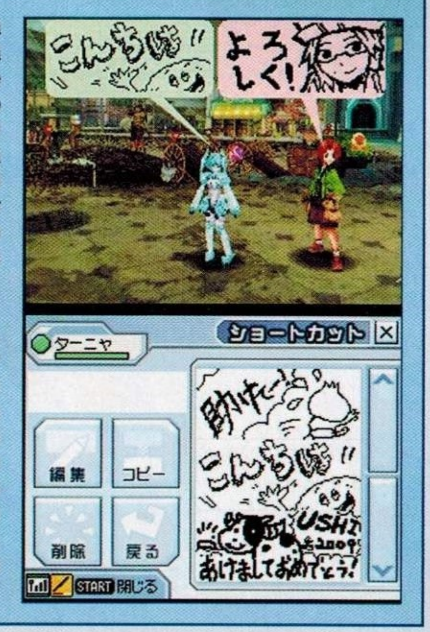


Algunos momentos de la historia serán representados mediante cinemas al estilo de animación japonesa.

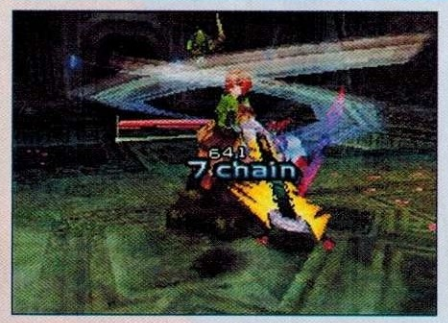
Un nuevo planeta que salvar

No se sabe mucho acerca de la historia que abordará este juego, pero lo que sí es seguro, es que será totalmente nueva, lo que le permitirá ser el punto de partida para las nuevas generaciones. En este aspecto debemos remarcar a los personajes extras, además del protagonista que eliges (o creas según sea el caso), ya que todos tendrán una personalidad distinta, la cual es indispensable que analices antes de decidirte por incluirlos en tu equipo; recuerda que mientras mejor se lleven, las batallas que libren juntos serán mucho más sencillas de superar.

La modalidad de historia seguirá siendo la principal, pero además, se tiene contemplado agregar un par más que seguramente volverán a este juego todo un clásico, se trata de partidas con tus amigos, no importa si están en Wi-Fi o *multiplayer* local. De confirmarse lo anterior, se daría un nuevo paso hacia delante en la franquicia, ya que dicha situación se viene esperando desde hace mucho tiempo para consolas portátiles, ya que en caseras tiene algunos años de haber debutado. Otro aspecto que no se ha mencionado, es el de las salas de espera, sería genial que las integraran.



Toda una fantasía



La serie tiene todo para debutar en el Nintendo DS con el pie derecho y ofrecer a sus millones de seguidores un juego memorable; su salida está planeada para noviembre de este año, así que tomando en cuenta que su desarrollo va conforme a lo planeado, creemos que es difícil que se vaya a retrasar. **Phantasy Star Zero** puede ser un nuevo suceso, justo como aquel que se vivió a principios de la década con su aparición en Dreamcast; esperemos que así sea.

No vayas a la guerra sin fusil...

Una de las características más importantes de todos los **Phantasy Star**, son las armas que puedes encontrar, las cuales determinan buena parte de tus posibilidades de triunfo en las batallas, por lo que es importante estar siempre a la vanguardia en este aspecto. Te sugerimos visitar las tiendas a menudo para enterarte de las novedades en ese rubro, aunque otra opción que no debes olvidar, es la de vender el armamento que ya no utilices, ya que el dinero que obtengas te puede servir para comprar ítems importantes o hasta armas nuevas de los jugadores que conozcas en línea.

Hablando de los gráficos, son impresionantes y eso que aún le falta tiempo de desarrollo. Se ha optado por crear verdaderos escenarios en 3D, dejando atrás los rumores que apuntaban a sprites en un plano bidimensional. Las extensiones de tierra que deberás cubrir son enormes, todas llenas de elementos y enemigos que dotan de vida a cada una de las regiones que tendrás que explorar. Por si esto fuera poco, la pantalla táctil se utilizará para que puedas mandarte mensajes con tus compañeros de equipo, incluso podrás dibujar alguna figura.



Para poder salir con la victoria en tus combates, siempre revisa entre tus ítems alguno que pueda ayudarte.

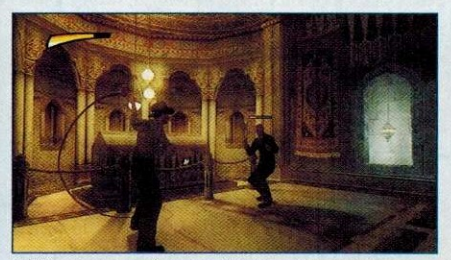
Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.

Indiana Jones and the Staff of Kings



Lucas Arts

Indiana ha resurgido de entre sus cenizas con la pasada película que, si bien no fue tan espectacular como la trilogía anterior, sí nos hizo recordar las aventuras del arqueólogo y los cientos de retos que debe pasar para encontrar las respuestas de su misión. Así, dentro de poco tendremos una odisea más que nos pone LucasArts para ambas plataformas de Nintendo, con detalles exclusivos y, por supuesto, cientos de trampas, enemigos, zonas peligrosas y mucha, pero mucha acción. En este espacio nos enfocaremos a la versión de Wii, así que prepara tus controles porque será una aventura de reyes.



El látigo siempre será un arma ideal para nuestro héroe, quien lo usará para enfrentar todo tipo de retos.



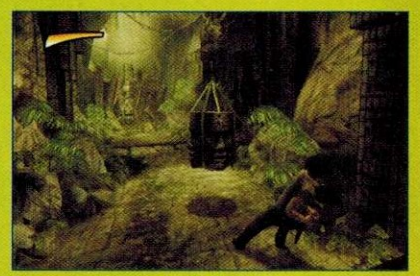
Los majestuosos escenarios te ofrecerán retos constantes, así que no te confíes por tranquilo que parezca.

Interactúa con el escenario

Indiana Jones and the Staff of Kings cuenta con escenarios completamente interactivos, permitiéndote que puedas utilizar prácticamente cualquier objeto del escenario como arma, además de ofrecer elementos básicos para tu progreso, todo esto para darle realismo y variedad a la aventura y no limitarte únicamente a disparar y saltar como se ha visto en otros títulos del género. Aquí la idea central es que vivas tan intensamente el juego como en sus mejores películas, ambientado con música típica de **Jones** y lugares de época que se apartan de las tendencias actuales. Por ejemplo, cada objetivo te hará realizar secuencias de acción como las que hiciera Harrison Ford a cuadro, tal es el caso de las persecuciones en motocicleta como las que seguramente viste en **Riders of the Lost Ark**, escenas de carritos de minas similares a las de **The Temple of Doom** y aquellas de tanques que hicieron brillar a **The Last Crusade**.

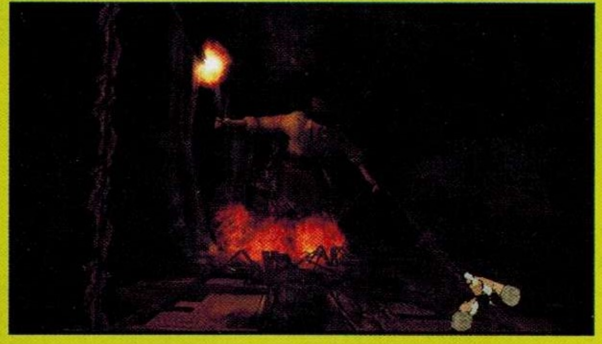


Los escenarios son amplios y te permiten realizar un sinfín de actividades de alto riesgo.



Tal como en las películas, **Indiana Jones** necesita resolver acertijos para continuar su aventura.

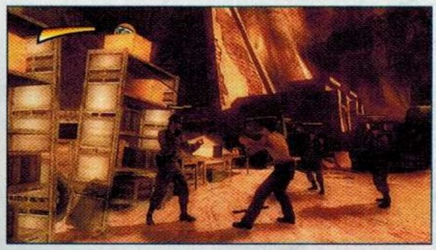
Como puedes ver, se trata no sólo de una nueva búsqueda por un objeto poderoso, sino que es como cortar los mejores momentos de la historia de **Indiana Jones**, pegarlos en una sola línea y con base en ello, dar vida a una emocionante entrega para Wii, quizá de las mejores que hayan salido en los últimos años, lo cual viene a reafirmar su presencia ante los fans que se quedaron con ganas de más hazañas luego de su brillante paso en **LEGO Indiana Jones**. Gráficamente deja un poco que desear, pero es probable que le den una pulida extra antes de su lanzamiento, pues los personajes se ven un poco cuadrados y carentes de muchas expresiones faciales o corporales. Sin embargo, en *gameplay* será donde gane puntos, no sólo por cómo controles a los personajes con el Nunchuk y Wiimote, sino también por las múltiples tareas y funciones que tendrá el personaje.



Utilizando los controles del Wii tendrás que realizar las actividades que prodrían salvarte la vida. Lo gratificante, es que la respuesta al control es inmediata y no tendrás ningún problema incluyo en los escenarios de mayor acción.

Recorre diferentes partes del mundo

En cuanto te pongas el traje de aventurero, la fedora y el infaltable látigo, estarás listo para enfrentar una misión que te llevará desde Chinatown en San Francisco, hasta las extensas junglas de Panamá, allí no sólo deberás emplear tus conocimientos para seguir pistas, sino también tus puños al enfrentar a todo tipo de enemigos, o accionar el látigo si quieres completar algunos objetivos. Por supuesto, esta incansable batalla tendrá un enemigo poderoso, **Magnus Voller**, quien al igual que tú, se encuentra en la carrera por hallar una de las mayores reliquias de proporciones bíblicas... la vara de Moisés.



A pesar de que parezcan irrelevantes, revisa hasta las persianas para encontrar pistas.

Bonus para el Wii

Como detalle curioso y exclusivo para la consola de Nintendo (Wii), LucasArts ha anunciado que incluirá un complemento adicional que nos hace recordar las aventuras del arqueólogo en PC. Por supuesto, también utilizarás el Wiimote para apuntar y presionar como lo hicieras en juegos como **Monkey Island** o **Trace Memory**.



Mario & Luigi RPG 3

Nintendo

NINTENDO DS

Los juegos RPG de **Mario** siempre han tenido una magia muy especial, a pesar de que sólo la aventura con **Mallow** en Super Nintendo fue programada por Square; los capítulos posteriores han tenido historias fuera de lo común además de grandes innovaciones en el aspecto jugable, lo que le ha permitido a Nintendo ganarse una rebanada del pastel en lo que a este género se refiere. Por lo anterior, La Gran N ahora nos ofrece la tercera parte de **Mario & Luigi** para Nintendo DS, un título que promete dar competencia a los grandes del estilo.



El ritmo en los movimientos especiales seguirá siendo clave para causar un daño mayor.

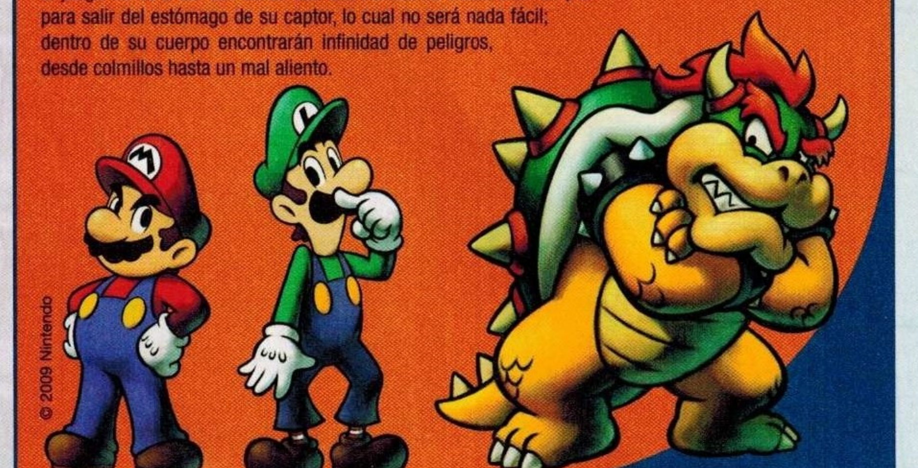


Dentro del estómago de **Bowser** encontrarás muchas sorpresas, mantente alerta.

¿Algún día aprenderá la lección?

La historia de los enfrentamientos entre **Mario** y **Bowser** nos hace recordar a los del **Coyote** y el **Correcaminos**, es decir, el Rey de los Koopas siempre elabora un nuevo plan con ayuda de implementos mágicos o tecnológicos para raptar a la **Princesa Peach**, pero los hermanos **Mario** siempre terminan con sus intenciones en pocos segundos…. En fin, ahora sí parece que Bowser ha pensado un poco más las cosas, ya que se ha encontrado con un hongo bastante especial, que le permite ingerir lo que él desee, no importando su tamaño o textura.

Lógicamente, sin pensarlo dos veces se dirige hasta el Mushroom Kingdom y absorbe a sus dos grandes enemigos, **Mario y Luigi**. Todo parecía ir como **Bowser** lo había contemplado, pero como debes suponer, el juego no va a ser tan corto. Los dos hermanos elaborarán un plan para salir del estómago de su captor, lo cual no será nada fácil; dentro de su cuerpo encontrarán infinidad de peligros, desde colmillos hasta un mal aliento.



El trabajo en equipo nunca fue tan divertido

Si nunca has jugado alguna de las versiones anteriores de esta saga, te comentamos un poco acerca de su mecánica. En primer lugar, se dice adiós a secuencias complicadas, todas las indicaciones se realizan de manera sencilla, bastará con elegirlas de un menú; aquí todos los movimientos se realizarán en su mayoría con un solo botón, el A o B. Con el primero controlaremos a **Mario**, mientras que con el restante a **Luigi**, esto no funciona simplemente para elegir a cual de los dos queremos usar como en **Donkey Kong Country**, sino que dependiendo de la situación que estemos librando, sólo alguno de los dos podrá revertirla, por ejemplo, en un laberinto puede haber bloques que sea necesario activar, pero estos sean de color verde, indicando que tiene que ser Luigi el encargado de golpearlos. Situaciones como la anterior abundarán en el juego, tanto en los momentos de investigación en los escenarios como dentro de los combates, así que debes aprender a emplearlas de buen modo.



En todo momento presta atención en lo que ocurre en la pantalla superior, ya que puede afectar tu aventura.

Algunas de las imágenes del juego pertenecen a la versión japonesa.



Como es clásico en esta serie, el sentido del humor jugará un papel importante en la trama.

Los colores nunca estarán de sobra

Pasando a lo que son los gráficos, nos encontramos con sprites muy bien definidos, creando efectos asombrosos a cada paso que das, lo que habla muy bien no sólo del equipo detrás del título, sino también de la consola. Ambas pantallas son usadas para desplegar algunas locaciones, lo que ha permitido que los acertijos sean más complejos, obligándote a ser mucho más observador que en las precuelas.

Definitivamente **Mario & Luigi RPG 3** está destinado a formar parte de lo mejor del Nintendo DS, su *gameplay* te mantiene entretenido por horas, sin mencionar la divertida historia, que como viene siendo normal, te arrancará algunas cuantas carcajadas. El único problema es que aún no se ha dado una fecha específica para su lanzamiento en América, sin embargo, es casi un hecho su aparición; esperemos que durante el E3 se pronuncie algo al respecto, de cualquier modo, te estaremos informando de todo lo que conozcamos.


THE LEGENDARY
STARFY
TM
EVERYONE
E
Mild Cartoon Violence
CONTENT RATED BY
ESRB
Un nuevo
HÉROE
llega al
Nintendo DS
NINTENDO DS
TM
© 2008-2009 Nintendo/TOSE. El Legendario Starfy y Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

LUX-PAIN

ルクス・ペイン

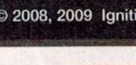
Antes no era muy común ver novelas gráficas, de hecho, las compañías se enfocaban en aventuras o deportes y, por lo menos en América, no aprovechaban este recurso visual. Por su parte, los japoneses saben de su impacto y por ello siempre nos sorprenden. ¿Recuerdas la versión de **Silent Hill** para GBA? Esa y muchas otras buenas opciones quedaron fuera de nuestro continente, pero se nota que ya hay más apertura y prueba de ello es **Lux Pain**, una historia digitalizada que te transportará a un mundo bastante sombrío y repleto de retos que se desmenuzarán con tu experiencia.



Referencia a Drogas
Lenguaje Intermedio
Temas Sugestivos
Referencias Violentas



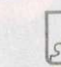
La interacción en línea no es clasificada por la ESRB



GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA

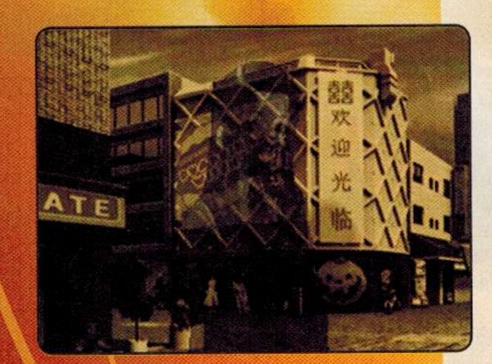
RANKING CN

7.0

El renacer de las novelas interactivas

Prepárate para una aventura táctil

Lux Pain es una aventura gráfica exclusiva para Nintendo DS, su temática se centra en el corte detectivesco, es decir, debes adentrarte en una investigación amplia y cambiante que te conduzca por las pistas necesarias hasta llegar a tus objetivos. La historia describe una serie de eventos perturbadores que ocurrieron en la ciudad Kisaragi. Cuando llegas a la escena, puedes sentir una presencia familiar, aunque rara al mismo tiempo, se trata de extrañas criaturas que se adhieren a la mente humana, dominando sus pensamientos. Lenta, pero determinadamente, la ciudad está siendo infectada por el **Silent** (parásitos que infectan las mentes de los seres humanos, controlándolos y alimentándose de sus sentimientos negativos para lograr multiplicarse).



Para combatir este mal, se han buscado miles de formas, algunas sin éxito y otras que están a punto de cambiar la historia, por ejemplo, tú formarás parte de un grupo anti-Silent, al que denominan FORT, siendo una de tus tareas principales entrar en la preparatoria Kisaragi, infiltrándote con el resto de los alumnos como el chico nuevo que viene de una escuela por intercambio; sólo así podrás investigar a detalle para llegar al fondo de lo que ocurre en este lugar.



Luego de un suceso terrible, nuestro protagonista entrará a una organización dedicada a erradicar a los nuevos invasores.

Por cierto, has perdido por completo la memoria de tu tiempo escolar, amistades, amoríos, momentos de furia, felicidad, odio y demás, por lo que deberás lidiar nuevamente con esas situaciones... sólo así resultará mejor tu misión.

El misterio envuelve a la ciudad

Al principio todo parecía normal, sin embargo, empezaron a ocurrir eventos inesperados, situaciones simples sin mucho por qué preocuparse, pero también extraños homicidios que se salen del margen de lo normal, sin explicación lógica ni siquiera para **Fox Mulder**, **Dana Scully** o **Walter Bishop**. Para que te des una idea, no se trata de un psicópata, sino de un curioso gusano que se ha formado por el odio y la tristeza de los habitantes de Kisaragi.



Lo aún más extraño, es que como en las películas "**Invasores**" o "**La Facultad**", se plantarán en tu cerebro orillándote a cometer actos insospechados y corrompiendo hasta al más fuerte. Por desgracia, los padres del héroe de la historia (**Atsuki Saijo**) fueron víctimas de la brutalidad de los invasores. Por lo tanto, él deberá buscar la forma de vengar su muerte, encontrando un extraordinario poder llamado **Lux Pain**, que se adhiere a su mano izquierda, dándole un gran poder que logra que su ojo izquierdo se ponga dorado cuando lo utiliza, es decir, es un tipo de escáner para encontrar a los invasores y así poder destruirlos sin afectar a personas inocentes.

Los personajes hacen su presentación

Atsuki Saijo es el protagonista, su familia fue asesinada por el **Silent**, dejándolo como único sobreviviente, aunque si seriamente dañado, por lo tanto, tuvieron que reanimarlo con una operación de transplante "Sigma" para removerle el **Silent** que lo había infectado. Como resultado, debe utilizar un lente de contacto negro en su ojo, ya que el poder que recibió hace que se ponga de color dorado. Con su novedosa habilidad, puede ver la existencia de oscuridad en el mundo. **Natsuki Venefskuja** es una chica de tan sólo 13 años cuyo *hobbie* es la programación de inteligencia artificial. Ella es parte de la organización FORT y como tal, le ayuda a **Atsuki** con apoyo técnico de las instalaciones; además, también recibió un transplante Sigma que le permite ver qué ocurre en lugares lejanos y así guiarte dentro de la aventura.

Cada personaje tiene su propia historia e intereses ante esta nueva amenaza, por lo que se vuelve, en conjunto, una experiencia gratificante al desarrollarse cada episodio. Te recomendamos conocer a detalle a cada integrante, así podrás aprovechar al máximo sus habilidades.





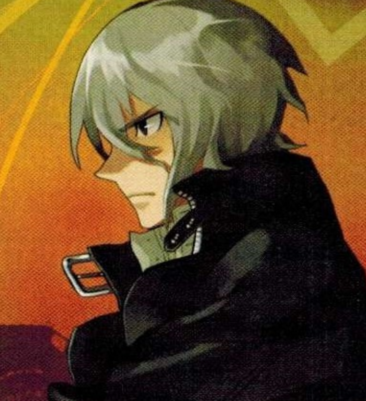
Visualmente nos agradó cómo muestran el estilo o trazo característico japonés.

Cuatro hechos sobre Lux Pain

Porque un detalle extra nunca está por demás...

1. **Lux Pain** originalmente apareció en Japón en marzo del 2008 y debido a su popularidad, fue posible que saliera para América y Europa justo un año más tarde.
2. El juego incluye un libro con galería de arte de los personajes, así como información biográfica de algunos para que comprendas mejor la trama y todo lo relacionado con la organización a la que pertenece **Atsuki Saijo**.
3. Las animaciones corren por parte de Robin Kishiwada, afamado artista de la serie **Eureka Seven**. Asimismo Kenji Ito (mejor conocido por su trabajo en las series **SaGa**, **Mana** y **Culdcept**)
4. Similar a **Trauma Center**, aquí realizarás autopsias con el *stylus* a los gusanos que captures.





Conociendo el modo de juego

Al principio te parecerá un tanto confuso el cómo se desarrolla la aventura, teniendo que escanear los escenarios en busca de peligros y recibiendo apoyo de los demás integrantes del grupo. Podrás moverte por un extenso mapa que mostrará en colores específicos las diferentes situaciones o estados de ánimo de la población, por ejemplo, si notas que hay zonas rojas, indica la furia o ira, mientras que las partes azules significan dolor, tristeza, agonía. Por lo tanto, debes decidir qué urge primero e ir en su auxilio.

El **Lux Pain** te indicará el momento de la acción, apareciendo un símbolo de Sigma en la pantalla que será donde aplicarás tu talento con el *Stylus* para realizar tus actividades de investigador y agente especial y remover a los gusanos causantes del mal, más o menos como una pequeña cirugía cerebral.



En conclusión

Podemos decir que se trata de esos títulos innovadores que tanto esperamos, algo que ofrezca un concepto fresco y diferente, pero en esta ocasión, si que se fueron a los extremos, es decir, tenemos en nuestras manos un título realmente bueno, que combina varios estilos de juego, desarrollo de historia y gráficos de calidad, con una temática de fantasía adolescente donde tú eres el tan esperado elegido para cargar con un gran poder que salvará al mundo.

Durante el juego, utilizarás la pantalla táctil para generar las acciones de combate y defensa.

Los expertos comentan

Master

Tenía mucho tiempo que no jugaba una novela gráfica tan bien elaborada, quizá desde **Trace Memory** igual para Nintendo DS. La historia es sumamente interesante, por momentos algo confusa, pero eso es precisamente lo que impide que lo dejes de jugar, ya que quieres conocer el misterio que rodea a todos los personajes. En cuanto al uso de la pantalla táctil, es bueno; sin embargo, creo que pudieron haber hecho algo más adentrante. Por último, quiero destacar el apartado gráfico, resulta idéntico a un serie de anime.



Crow

Lux Pain es una verdadera alternativa para los fans de las novelas gráficas, cuenta con múltiples elementos que lo hacen tanto atractivo como complicado en su desarrollo, no obstante, luego de que comprendas cómo se controla y tus objetivos a seguir, estarás como pez en el agua en una fantasía al estilo animación japonesa, investigando los secretos de los invasores y buscando una forma para eliminarlos a través de tu transplante **Lux Pain**. El uso de la pantalla táctil es constante y tendrás que realizar intervenciones como ocurrió en **Trauma Center** utilizando sólo el Stylus.



Panteón

Los juegos que tienen anime en exceso nunca me han parecido llamativos, pero eso no quita que sean buenas opciones, como es el caso de **LuxPain**. La historia en sí no suena tan original como debería, pero indudablemente el *gameplay* resulta bastante interesante, pues por medio del *Stylus* debes realizar una especie de autopsias a las personas para salvarlas. Este es uno de esos casos en los que es más recomendable probarlo antes de gastar, pues puedes odiarlo o quererlo de por vida.

Criaturas que manipulan nuestras mentes

Sin ser mercadólogos o publicistas, estos animalejos nos tendrán bajo su dominio...

The Host (2008)

Si eres fan de las novelas (en papel) y buscas algo no tan clavado en la ficción alienígena, Stephenie Meyer luego de tener un éxito rotundo con **Crepúsculo** y el resto de la saga de vampiros, nos presenta una nueva novela llamada **The Host**, que describe, en la época actual, una invasión alienígena que conquista la Tierra. Ahora, los seres se preparan para poseer los cuerpos de los humanos en forma de almas que tomarán posesión de sus actos y pensamientos. La historia gira en torno de **Melanie Stryder** y su actual pareja, **Jared**, quienes se verán envueltos en un triángulo amoroso luego de encontrarse con **Wanderer** (alma invasora). Si es que has leído los trabajos anteriores de Mayer, no esperes una novela de misterio, acción o conquista espectacular, sino que se enfocará más en las relaciones interpersonales humanas.

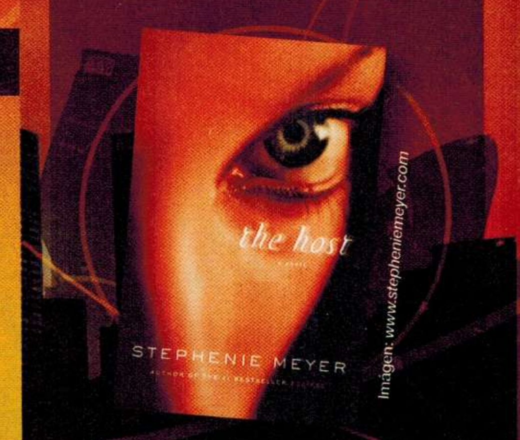


Imagen: www.stepheniemeyer.com

Wii Ware™



Cada mes el canal de WiiWare nos trae verdaderas maravillas, dejando ver que lo único que los desarrolladores necesitan, es un medio para mostrar su ingenio y así crear títulos divertidos para personas de todas las edades; los juegos que te mostraremos enseguida, son una clara muestra de ello. Por ningún motivo deben quedar fuera de tu colección, serán Wii Points muy bien invertidos, te aseguramos que no te vas a aburrir un solo momento con las obras que te vamos a recomendar enseguida.

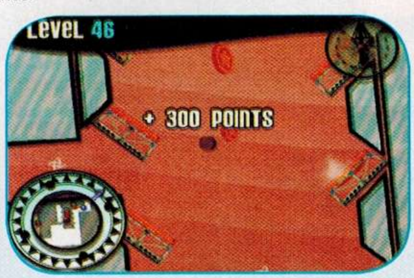
EQUILIBRIO

DK GAMES — **500 WII POINTS**

Hemos visto decenas de juegos de laberintos, incluso en este mismo espacio te hemos presentado algunos de ellos, pero consideramos que ninguno como éste: **EQUILIBRIO**. Esta obra creada por el estudio DK Games, es todo un desafío, ya que no se trata simplemente de encontrar una salida, sino que incluso tienes que analizar tu entorno para elaborar una ruta de escape, lo que agrega un extra que lo vuelve irresistible.

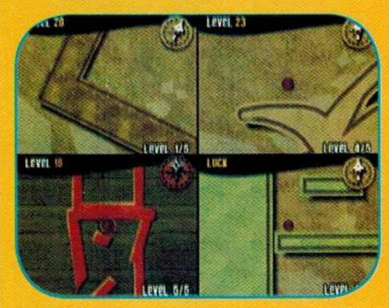
Estamos ante un juego fácil de aprender pero difícil de dominar, en el que controlarás a una pequeña pelota, la cual se moverá según como inclines el Wiimote del sistema. Por ejemplo, si mueves el control hacia la derecha, la bola se moverá en esa dirección, pero además, lo hará con la fuerza que hayas puesto en el impulso, situación que debes mantener presente durante cada uno de los niveles, para así poder librar los obstáculos y trampas que te encuentres en los escenarios.





Los peligros en esta aventura, van más allá de simples precipicios, en muchas ocasiones te verás rodeado de picos o piscinas de ácido y para poder superarlos, tus movimientos tendrán que ser sumamente precisos, para poder colocarte o rebotar en áreas realmente pequeñas, pero que hacen de **EQUILIBRIO** un reto al que no se le puede dar la espalda.

En total el juego consta de más de 64 escenarios, por lo que terminarlo te va a tomar un muy buen rato, y después de que lo hayas concluido, querrás volver para superar tus tiempos o marcadores. Si con todo lo anterior aún tienes dudas en cuanto a comprarlo o no, se ha incluido una modalidad hasta para cuatro personas al mismo tiempo en pantalla dividida, con lo que se alcanza un *replay value* prácticamente infinito, ya que cada partida presentará nuevos retos.

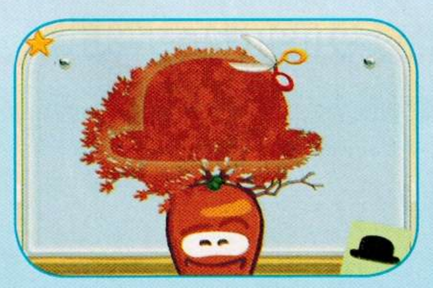


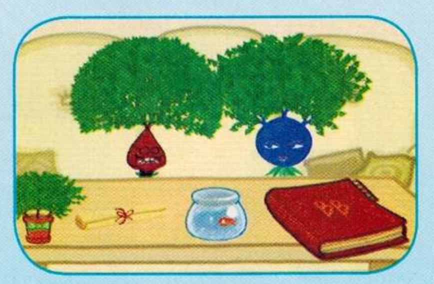
El modo para cuatro personas es de lo mejor de este título.

Bonsai Barber

NINTENDO — **1000 WII POINTS**

Este medio de descargas nos ha servido para conocer propuestas que de otro modo sería muy complicado que salieran al mercado, como es el caso de **Bonsai Barber**. En este juego no utilizamos armas para terminar con nuestros enemigos, vamos, ni siquiera existe alguna princesa que rescatar, la historia en este juego es sumamente simple, tomas el papel de un reconocido artista Bonsai.

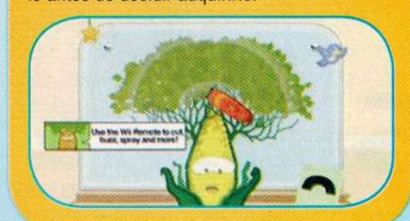




Por si no sabes qué es un bonsái, podemos decirte que se trata de una peculiar especie de árboles miniatura bastante populares en Japón; la gente se divierte podándolos para darles diferentes aspectos o formas, lo cual será tu labor en este entretenido título. Para agregar un toque humorístico, además de árboles como tales, usarás rábanos, zanahorias o incluso mazorcas; sí, sabemos que estos vegetales no tienen follaje, pero gracias a los videojuegos todo es posible. Antes de comenzar el nivel, tendrás que elegir el tipo de bonsái que deseas podar, para ello tendrás varias herramientas, como lo son tijeras o latas de *spray*.

Al terminar tu creación, recibirás la visita de afamados críticos, quienes no se tocarán el corazón para calificar tu obra, así que te recomendamos que uses toda tu imaginación para lograr efectos o patrones fuera de lo común; mientras más extravagante sea tu trabajo, mejores resultados podrás obtener.

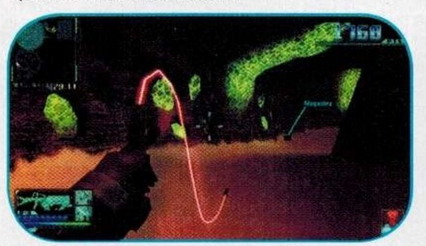
Bonsai Barber no es un juego para todo el público, tiene un sistema de control intuitivo, sin embargo, la falta de opciones de juego lo limita, de modo que te recomendamos probarlo antes de decidir adquirirlo.



Onslaught

HUDSON ENTERTAINMENT — **1000 WII POINTS**

El género de los *Firts Person Shooter* no ha tenido muchas apariciones en WiiWare, pero eso no significa que no se puedan realizar verdaderas proezas técnicas bajo este estilo, tal como nos lo demuestra **Onslaught**, que se estrena en este medio de descarga con el pie derecho. El proyecto ha sido desarrollado por los creativos de Hudson Entertainment, lo que es razón suficiente para considerarlo dentro de las grandes apuestas a recientes fechas.



Los ambientes te van a recordar mucho a los que vimos en el primer **Metroid Prime** de GCN.



La variedad de las armas te ayudará a enfrentar los peligros que te esperan en el planeta.

La historia nos lleva a un planeta desconocido, del que se han recibido reportes de actividad poco usual, de modo que de la Tierra se manda un escuadrón a investigar. Al llegar se encuentran con criaturas parecidas a insectos que desean terminar con toda la vida del Universo, por lo que obviamente se comienza una batalla de dimensiones épicas. El esquema de juego es el siguiente, usas el *Stick* del Nunchuk para mover a tu personaje (un experimentado soldado), mientras que con el Wiimote controlas la dirección que vas a tomar, así como también el ángulo en el que vas a disparar las armas que tendrás a tu disposición.

El aspecto gráfico es impecable, muy parecido a lo visto en los dos primeros capítulos de **Metroid Prime**, donde destacan las animaciones de los personajes y los efectos de luz en cada una de las explosiones. Cuando termines el modo de historia, la diversión apenas comienza, ya que podrás ingresar a competencias mediante Wi-Fi, donde el objetivo será destruir al mayor número de insectos en un tiempo determinado, por lo que te recomendamos no escatimar en cuanto a tus recursos; usa desde el primer segundo las mejores armas con las que cuentes.

Lucha por la supervivencia de la especie humana

Onslaught es un juego impresionante técnicamente; junto con **Final Fantasy Crystal Chronicles**, es de lo mejor que hemos apreciado en el aspecto visual, pero lo interesante de todo es que su *gameplay* lo respalda. El único punto débil que le encontramos está en la duración del modo principal, es demasiado corto, pero esto es más bien problema de las limitantes de espacio permitidas que de los programadores: pero aun con lo anterior, no hay pretexto para dejarlo de probar, es una compra obligada, que tal vez con un poco más de apoyo hubiera podido ver la luz en el formato tradicional.



La variedad se hará presente gracias a distintos vehículos que podrás usar.

Bit.Treap Beat

AKSYS GAMES — **600 WII POINTS**

Muévete al ritmo de los sonidos del pasado

Los juegos de ritmos llevan ya mucho tiempo colocándose dentro de los favoritos de los jugadores; basta con ver el catálogo de Wii o Nintendo DS para darse cuenta de esta tendencia, sin embargo, la mayoría siguen reglas establecidas, como el presionar un botón en el momento en que se nos indique, pero en Aksys Games decidieron darle un reto mayor, salir de lo común para brindarnos una experiencia que realmente demande el uso de todos nuestros sentidos, y lo han conseguido mediante el excelso **Bit.Treap Beat**.



Bit.Treap Beat es un juego que quizá no tenías contemplado en tu lista de compras, pero te aseguramos que si le das una oportunidad, te dejará gratamente satisfecho ya que presenta un reto enorme, sobre todo si lo disfrutas con tres más de tus amigos o hermanos.

Para poder disfrutar de esta nueva propuesta, no es necesario memorizar diferentes secuencias o ciclos, basta con utilizar el Wiimote para desplazar una pequeña barra de arriba hacia abajo, que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla (al estilo del tradicional Pong, creado por Nolan Bunshell). Del lado derecho, aparecerán pequeños cuadros, los cuales se dirigirán a nosotros a distintas velocidades, además de presentar movimientos aleatorios en su trayectoria.



El estilo gráfico está bien trabajado, realmente da el aspecto de ser un juego de 8 *btis*.



Nunca pierdas de vista la "pelota", un rebote mal calculado y todo estará perdido.

Como debes estar imaginando, nuestro deber será rebotarlos, si lo hacemos en el orden y ritmo correctos, daremos pie a una rítmica melodía de 8 *bits*. Parece algo sumamente sencillo, pero en niveles avanzados, la pantalla presentará más de tres secuencias al mismo tiempo, lo que pondrá a prueba nuestros reflejos para desviarlas. Todo lo anterior estará aderezado con gráficos al estilo del NES, provocando una sensación retro como pocas veces habíamos visto.



Los sonidos son bastante pegajosos; tendrás por semanas algunos de los temas que jugarás.



Bit. Treap Beat es uno de los juegos más adictivos que hayamos jugado por medio de WiiWare.

GAMEVISTAZO

Emergency Disaster Rescue Squad

Destineer



Al rescate de la originalidad

Deja las espadas, látigo, pistolas y resorteras de alto calibre a un lado; ahora tomarás el papel de verdaderos héroes en divertidas y emocionantes misiones en este nuevo título para el Nintendo DS, cortesía de una compañía no tan popular como Namco o Capcom. Destineer nos trae **Emergency Disaster Rescue Squad**, el cual no es exactamente el pináculo de la industria, pero al menos sí trata de ofrecernos algo diferente a los refritos y múltiples secuelas que últimamente han azotado a nuestros sistemas de videojuegos. Ojo, este título está enfocado en los jugadores más jóvenes, así que no debemos ponernos tan exigentes a la hora de calificarlo. Obviamente no competirá con la historia de un **Final Fantasy** o con la acción de un **Contra**, pero al menos trata algo raro en esta época.



Las ciudades están bien creadas, quizá no al nivel de un Chinatown Wars para Nintendo DS...

... pero mantienen la acción de manera constante en cada una de la locaciones que visitarás.



"Yo ero un heróe"

En este juego tomas el control de un heroico jefe de rescate, quien debe comandar a sus unidades para rescatar a todo aquel que necesite de auxilio. Durante tus intensas jornadas tendrás que manipular bomberos, oficiales de policía, e inclusive paramédicos para enfrentar situaciones de emergencia que requerirán que uses algo más que los músculos o la magia para cumplir con tu misión; tu inteligencia y astucia serán puestas a prueba en cada encomienda, pues los distintos eventos exigirán de una estratagema distinta, así que no se trata de atacar primero, sino de pensar en la mejor solución para salvar las vidas de la gente en cada crisis.



Debes mantenerte atento, nunca sabes en qué parte te van a necesitar.

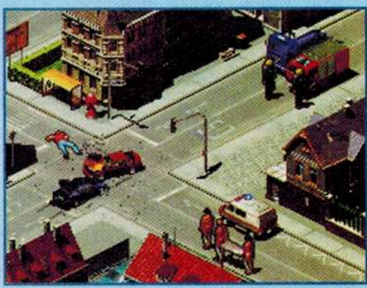
Como podrás imaginarte, hay un buen número de unidades distintas que necesitarán de tu atención y liderazgo; a lo largo de la jornada tendrás que responder a múltiples llamadas para resolver situaciones de emergencia. Obviamente no creas que todo será alarmante; conforme vas progresando en el juego, las misiones requerirán que pienses y te esfuerces cada vez más; de esta forma, el reto irá en aumento para que vayas aprendiendo a responder de la mejor manera a cada situación.

En este interesante título encontrarás todo tipo de emergencias, cada una con una raíz específica, es decir, accidentes de tránsito, desastres naturales, explosiones de gas y mucho más. Aquí deberás olvidarte de tener un ángel de la guarda o la ayuda de bazukas acaba-zombis; de tus rápidos reflejos con el *Stylus* dependerá que movilices bien a todas tus unidades para que cada situación sea resuelta sin tener ni una sola baja. A pesar del estilo gráfico del juego, las misiones son muy realistas y está muy bien cuidado cada detalle para que sientas que realmente estás dentro de las distintas contingencias que se te irán presentando.



Toda la acción del juego se desarrollará en la pantalla táctil del sistema,

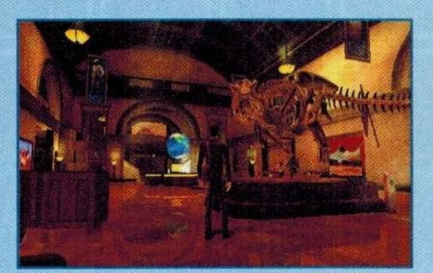
La pregunta de si este juego es recomendable es sencilla; sabemos de antemano que un videojugador experimentado puede aburrirse con este tipo de juegos, pero sí es bueno para aquellos que no sean todavía tan hábiles con el control. A pesar de todo, sigue siendo muy entretenido, inclusive para aquellos que ya tenemos un buen rato jugando; no garantizamos que sea una opción que querrás conservar de por vida, pero tal vez sí la quieras heredar a tus hijos para que se vayan entrenando en este maravilloso pasatiempo.



Los accidente están muy bien trabajados, el nivel de detalle es sorprendente.

Una noche más...

Después del éxito de la primera cinta, era de esperarse que **Night at the Museum** tuviera una secuela; y como ya es una tradición, el videojuego basado en la película también no tardó mucho en ver la luz. En **Night at the Museum: Battle of the Smithsonian** tomas el papel de **Larry Daley** (personificado en la cinta por Ben Stiller); él debe rescatar a **Jedediah** y sus amigos del hermano de **Akhmenrah**, quien robó la tabla mágica para hacer resurgir al ejército de **Horus** para dominar al mundo. Obviamente, **Larry** tiene que dirigirse al museo para salvar el día (y al mundo) de este peligro antes de que sea demasiado tarde.



Las películas no son tan buenas, pero al menos en este juego puedes explorar a placer.



Los escenarios tienen estructuras que te harán utilizar todos tus movimientos para librarlos.

Más allá de los golpes

Larry no es exactamente un fornido héroe de acción, así que su principal arma será su astucia; armado con su infalible linterna y su llavero, este personaje debe resolver una gran variedad de *puzzles* y salir con vida de los 14 niveles llenos de peligros en varios escenarios dentro del juego. Durante tu jornada tendrás que montar en el esqueleto de tiranosaurio, explorar los pasillos del museo y muchas cosas más; además de ir completando cada misión, tendrás que encontrar las piezas de la tabla mágica que tantos problemas te ha dado y conseguir diversos ítems y habilitar minijuegos, áreas nuevas y mucho más elementos en este entretenido título.

En este juego tendrás que interactuar con los diversos personajes de la película como Amelia Earhart y Teddy Roosevelt, además de los animales y figuras que están exhibidos; pero no creas que todo se resume a puros amigos, pues también encontrarás a villanos clásicos de la historia como Al Capone e Iván el Terrible, entre otros más. Seguramente te preguntarás (si es que no has visto la película), por qué hay personajes que no aparecieron en la primera cinta; pues simplemente porque en la segunda se visitan más lugares como los Archivos Federales, el Museo Espacial, entre otros. Todos estos sitios estarán disponibles en el juego, así que la experiencia de ver la película es sólo el principio de la diversión,



Los personajes que encontrarás serán vitales para completar la aventura.

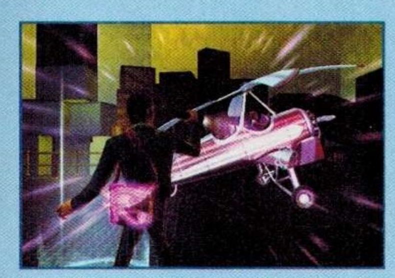


En un museo todo puede cobrar vida, debes estar sumamente concentrado.

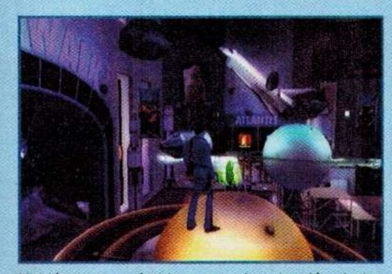
Dentro del juego también tendrás que resolver trivias que serán puestas en diferentes momentos de la aventura; también hay muchos modos de juego en **Battle of the Smithsonian**, desde las escenas en donde tienes que tripular vehículos espaciales, hasta donde montarás al T-Rex tan popular de la cinta. Pero no olvides que lo más interesante es que tu ingenio es la parte más importante del juego, porque es tu mejor defensa ante los numerosos *puzzles* y acertijos del juego, que por cierto, son bastantes, no pasarás ni dos minutos cuanto te encuentres en una nueva pelea.

Recomendable... a medias

Bueno, al igual que la mayoría de los juegos basados en películas, **Battle of the Smithsonian** está enfocado más que nada en aquellos que realmente disfrutaron la cinta; pero por fortuna, este es uno de esos casos en donde no importa tanto que hayas salido del cine con una banderita con el nombre de Ben Stiller; se trata de una interesante propuesta que bien merece una checadita para que lo conozcas y veas si realmente vale la pena o no. Eso sí, es muy difícil que una vez comenzado el juego, lo dejes a la mitad, pues los diferentes acertijos lo hacen muy recomendable y divertido, tanto para quien lo está jugando como para las personas que se encuentran alrededor, ese es un punto que vale la pena recalcar, la convivencia que se genera en su entorno.



Los gráficos no son lo mejor que hayamos visto, pero cumplen con su objetivo.



Hubiéramos preferido una mejor elección de los movimientos del Wiimote.



MONSTERS VS ALIENS: THE VIDEO GAME

Susan Murphy era una chica normal quien justo en el día de su boda con el reportero del clima, Derek Dietl, es impactada por un meteoro del cual absorbe una sustancia llamada quantonium que la hace crecer tan alta como un rascacielos.

¡Los monstruos salvarán al mundo!

Se aproxima una de las batallas más espectaculares desde que Batman le pateó el trasero al Depredador, incluso mucho mayor a cuando Hulk partió en dos a Wolverine... esta vez, una poderosa invasión alienígena está a punto de doblegar como corderitos a los humanos, y ellos no tienen ni la más remota idea de cómo combatir a los invasores espaciales, así que todo queda en responsabilidad de nosotros: Los Monstruos.

EVERYONE 10+ — Violencia de Caricatura, Travesuras Cómicas

GAMEPLAY · GRÁFICOS · SONIDO · DIFICULTAD · HISTORIA

RANKING EN 7.5

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Beenox Studios**
Categoría: **Acción/Aventura**



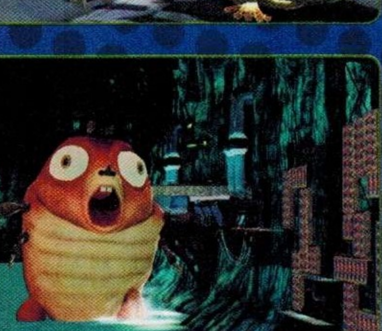


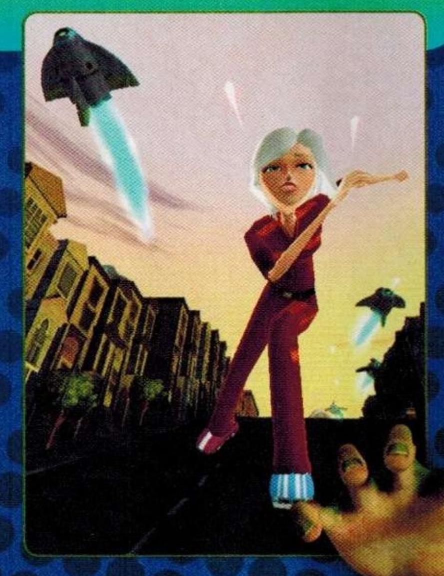


La adaptación del filme en videojuego

Antes que nada, muchos de nosotros nos podríamos mostrar escépticos por las múltiples conversiones de películas en videojuego, especialmente las basadas en cintas animadas; y no es para menos, nos hemos topado con tantas sorpresas desagradables que hasta los niños arrojan por la ventana, pero también es cierto que hay otras tantas dignas de mencionarse, ¿acaso será ésta una de ellas? De entrada, el equipo de Beenox Studios conservó la calidad gráfica lo más fiel a su original, agregando secuencias de acción extraídas del filme y otras tantas que serán nuevas para tus ojos, así que sigue leyendo para enterarte de qué lograron con los demás elementos del juego. En esta ocasión le tocó a Activision mostrarnos la versión interactiva de **Monsters VS Aliens**, la más reciente película de Dreamworks que describe una curiosa invasión alienígena a la Tierra (aunque ahora visto desde un punto más irónico y divertido), siendo el mayor problema que no se tiene el poder suficiente para enfrentar la amenaza. Es por ello que los altos mandos del gobierno llegaron a una conclusión... pedir apoyo de los monstruos que previamente capturaron y tienen bajo custodia en una de sus instalaciones. Por lo tanto, el destino del planeta quedará en tus manos, pues serás tú quien controle a las monstruosas criaturas.







Ahora los monstruos serán los encargados de salvar al mundo.

En el juego vivirás la experiencia de Monsters VS Aliens a través de 12 extensos escenarios en donde debes elegir a qué personaje controlar para completar cada objetivo que se presente.





Información Clasificada

Conocer tus capacidades es fundamental para la victoria

1 El ataque especial de **Insectosaurus** son sus disparos de seda, además, puede aplicar su alarido sónico que hará correr a cualquiera que esté cerca. Por su lado, **B.O.B.** emulará a **Kirby** y se tragará a sus enemigos para noquearlos.

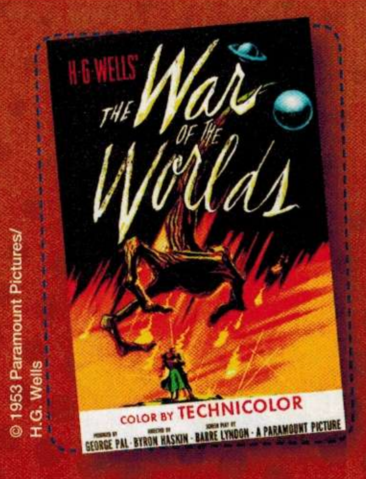
2 Así como en **Super Mario Galaxy**, aquí el **Dr. Cockroach** entrará como jugador de apoyo para recolectar ítems especiales, ralentizar a sus enemigos con alguno de sus poderosos inventos.

3 El acróbata y fortachón del equipo es **The Missing Link**, él podrá enfrentarse a todo tipo de enemigos sin importarle su tamaño, pues su agilidad y fuerza son la clave para patear a los invasores.

4 Con **Susan** (**Ginormica**) puedes agarrar los coches y usarlos como patines para recorrer la ciudad a grandes velocidades. Además, su tamaño es perfecto para levantar objetos pesados o pelear contra enormes robots.

En esta batalla, ¿de qué lado estás?

Sólo quien quede de pie podrá reclamar su estancia en la tierra



La idea de salvar a la tierra ante un ataque alienígena no es novedad, de hecho, desde mediados del siglo pasado (e incluso antes) se intensificaron las historias que tocaban el tema. Tal es el caso de **The War of the Worlds**, de H. G. Wells, que fue un suceso en la radio y posteriormente en cine y televisión; asimismo, muchos quedaron atrapados en la temática de una serie de televisión de la década de los ochenta llamada **V** (**Invasión Extraterrestre**), donde se muestra a seres humanoides en su aspecto exterior, pero similares a reptiles luego de quitarles una ligera capa de piel.

Así han desfilado otros argumentos, de los más reconocidos son los **Aliens** que le hacían pasar un mal rato a **Sigourney Weaver** mientras veía cómo a sus compañeros les explotaba el estómago, revelando una criatura alienígena. Además, surgieron los **Depredadores**, seres cuya afición y estilo de vida los convierte en cazadores, apoyados por alta tecnología. Así como ellos hay otros tipos de aliens que pelean por subsistencia o dominio, generando historias espectaculares que a los fans de la fantasía y ciencia ficción nos entretienen por largo rato y, que de cierta forma, son precursores de lo visto ahora en esta cinta/videojuego, **Monsters VS Aliens**.

Conoce tus habilidades y aplícalas en la batalla

Tu equipo se conforma de cinco diferentes tipos de monstruos, cada uno con características especiales para darle variedad y humor a todas las misiones que te enfrentes, por peligrosas que sean. Así, toma el control de **The Missing Link**, un macho mitad simio y mitad pez; el gelatinoso, indestructible y siempre hambriento **B.O.B.** quien fuera resultado de un catastrófico accidente en una fábrica de condimentos; además de **Ginormica**, una gran chica que mide poco más de 15 metros de alto y, por supuesto, **Insectosaurus**, una criatura colosal de más de 100 metros de alto. Básicamente ellos cuatro son los principales guerreros, pero también estará apoyándolos el **Dr. Cockroach**, un científico loco y brillante que siempre tendrá una que otra sorpresa bajo sus mangas.

Ahora bien, aterricemos en otro de los puntos importantes.. el *gameplay*. **Mosters VS Aliens** se enfoca en la categoría de aventuras, ofreciéndote diferentes escenas que se irán ligando como capítulos en donde la acción va de media a alta. No obstante –y a pesar de contar con varios personajes- cae en lo repetitivo. Como parte de una experiencia interactiva luego de ver la cinta está bien y más para los jóvenes jugadores, pues el reto, como siempre, no es tan elevado como para ponerte a sudar.





Cada monstruo tiene sus habilidades propias, las cuales debes explotar en el momento adecuado.

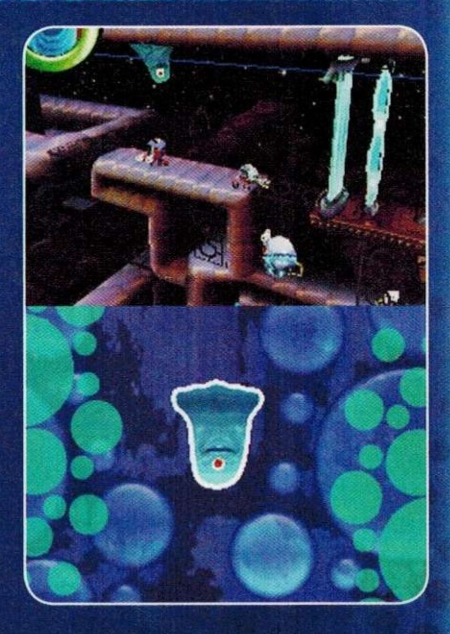
Para que no enfrentes solo a los invasores, invita a otro guerrero y chequen la opción cooperativa. El segundo jugador tendrá a su cargo al Dr. Cockroach, quien utilizará todo un arsenal de *gadgets* que ni James Bond se podría imaginar.







Monstruos de bolsillo



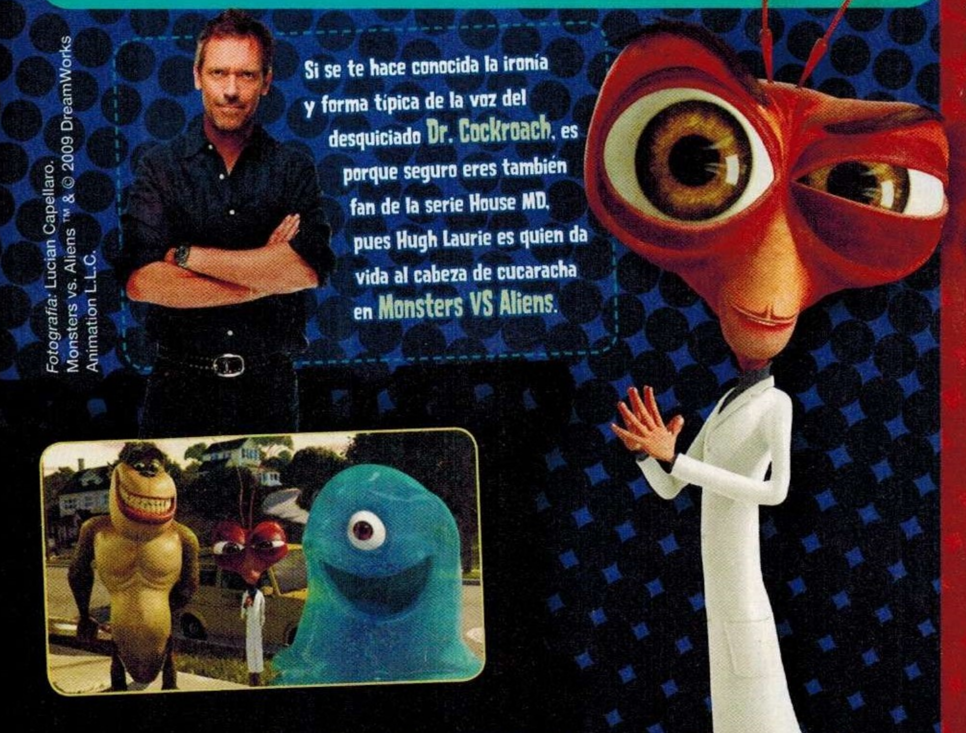
Si quieres llevar la acción a cualquier parte, también existe la versión para Nintendo DS, la cual sigue básicamente la misma primicia, pero aquí controlarás a los personajes en la pantalla superior, mientras en la inferior se despliegan elementos gráficos del juego, detalles del monstruo que controles en el momento y para completar ciertos minijuegos u objetivos con ayuda del *Stylus*. Si somos honestos, la edición de Nintendo DS tenía un buen potencial para resultar en un juego palomero, pero divertido, no obstante, ocurrió todo lo contrario, es decir, la falta de acción y creatividad en la mayoría de los escenarios, logra que te aburras pronto o que sientas que no existe el reto suficiente como para mantener tu atención, pues no cuenta con tantos elementos que te mantengan pegado al control. Gráficamente tampoco se llevará las palmas, pero siento que donde sí debieron echarle ganas es en cómo se juega y la calidad de las misiones.

Por supuesto, controlarás a los mismos personajes que en la versión casera, pero las situaciones a enfrentar serán diferentes, pues deben adaptarse al estilo del Nintendo DS y sus limitaciones. Algunas de las escenas parecerán como extraídas de **Godzilla Destroy All Monsters Melee**, en donde tus aliados de mayores proporciones, se enfrentarán a robots gigantes controlados por los alienígenas.

En conclusión

Definitivamente, la versión mejor adaptada es la de Wii, se disfruta más en *gameplay* con el Wiimote y te ofrece escenarios con mayor apego a lo visto en la pantalla grande, así como una excelente calidad de voces interpretadas por los actores originales como Reese Witherspoon que da vida a **Susan Murphy**. Las misiones, aunque extensas, son pocas y luego de unas horas de juego lo terminarás sin inconveniente, no hay mucho reto que digamos, por lo tanto, un jugador experimentado se quedará con un "¿eso es todo?", pero para los niños resultará en una extensión de la emoción que vieron en el cine.





Si se te hace conocida la ironía y forma típica de la voz del desquiciado **Dr. Cockroach**, es porque seguro eres también fan de la serie House MD, pues Hugh Laurie es quien da vida al cabeza de cucaracha en **Monsters VS Aliens**.



Los expertos comentan

Master

Nos encontramos con otra adaptación más de la pantalla grande a nuestras consolas, lo que para muchas personas representa un grave error, sin embargo, también hemos podido disfrutar de grandes obras, aunque eso sí, contadas. En el caso concreto de **Monsters vs Aliens**, la verdad es que la innovación brilla por su ausencia, pero a pesar de eso, el control que se estableció, así como los retos que conforman cada nivel, lo hacen sumamente divertido, una buena opción para los jugadores pequeños, que sin duda pasarán un rato agradable, que a final de cuentas es la intención de cualquier título.

Crow

Si tengo que elegir uno, sin duda me quedo con la edición de Wii. Para mi gusto es la más completa y enfocada en los hechos que se describen en la película. Además, se disfruta mejor de los escenarios, poderes y situaciones de los curiosos monstruos en contra de los invasores alienígenas. Sin embargo, es un hecho que se trata de un título infantil, pues no encontramos mayor reto o esa sensación que nos invite a jugar una y otra vez las escenas una vez que terminemos la historia principal, así que no pienses que se tratará de una revelación, sino sólo un complemento para lo visto en la pantalla grande.

Panteón

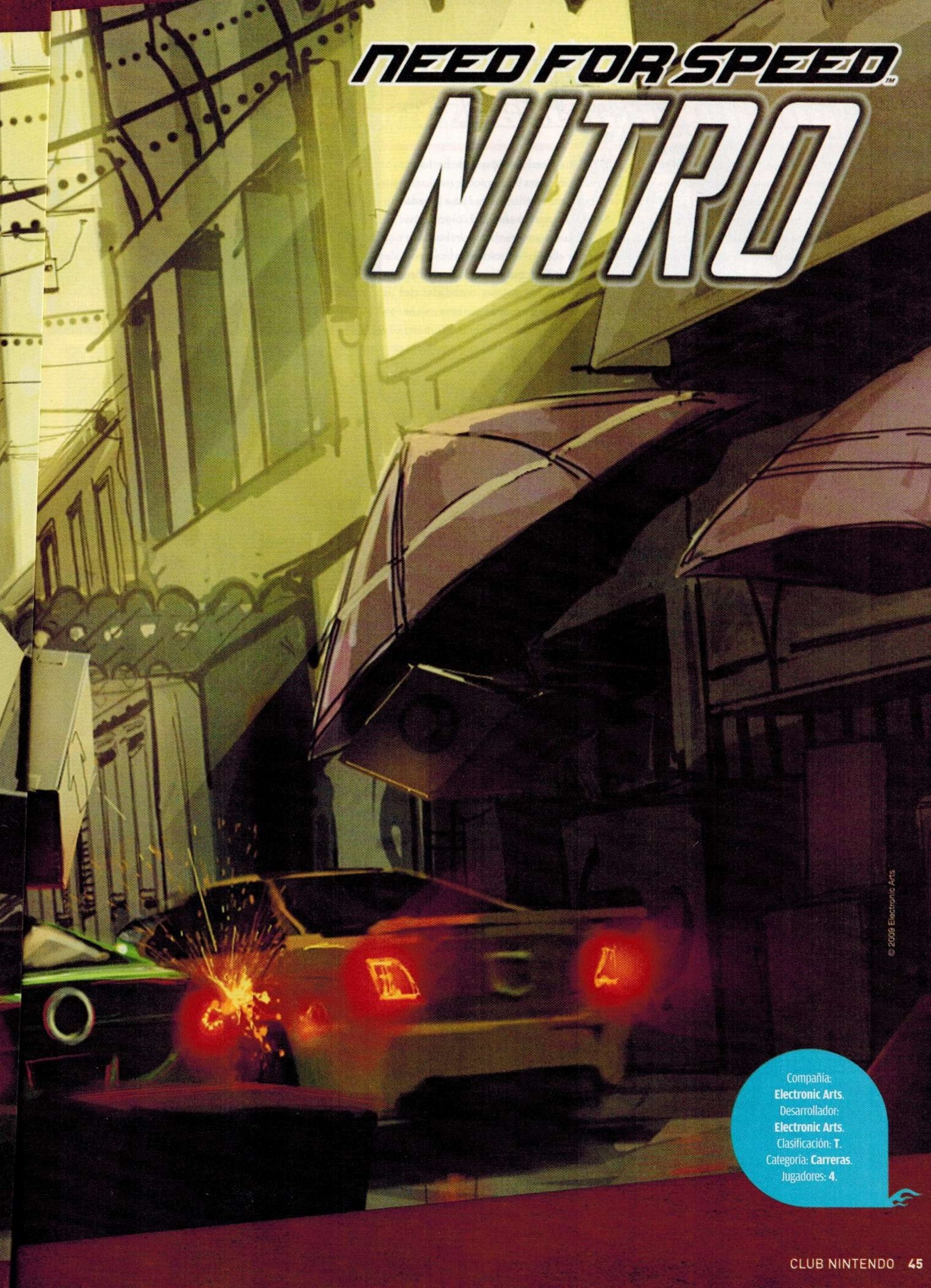
Siempre lo he dicho, ya es una costumbre que una película de CGI venga acompañada de su respectivo videojuego para uno o más sistemas; por supuesto, esto no siempre es bueno, hay veces que el resultado es una simple forma de explotar más la franquicia, mientras que hay ocasiones en las que los juegos terminan siendo excelentes opciones para uno o más jugadores. En el caso de **Monsters VS Aliens**, los desarrolladores lograron darle un buen *gameplay* y todo el toque humorístico de la cinta. Lo mejor de todo es que un amigo puede unirse en cualquier momento. Si puedes, dale un buen vistazo y no te arrepentirás.



La nueva competencia está por iniciar

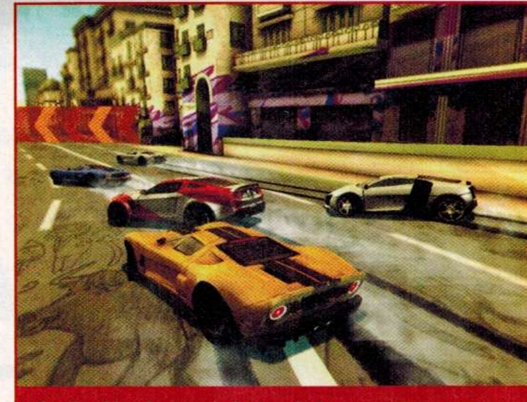
A muchos de nosotros, desde siempre nos ha fascinado la velocidad; el sentimiento de cómo un potente vehículo recorre las carreteras o calles de la ciudad con el rugir de su motor ha sido fuente de inspiración para cintas taquilleras, eventos deportivos (y hasta clandestinos) y, por supuesto, numerosos videojuegos que han aparecido en las múltiples consolas desde que tenemos memoria, como por ejemplo, los simuladores para Atari que, aunque rudimentarios y sin formas definidas, nos ofrecían una opción para dejar libre nuestra adrenalina conforme presionábamos a fondo el acelerador (o botón, dependiendo el caso).

Uno de esos títulos arcaicos y que han tenido evolución hacia las nuevas generaciones es **Pole Position**, clásico de Atari que posteriormente hemos visto cómo se adapta a las nuevas tecnologías para beneplácito de los jugadores. Así ocurre con muchos otros juegos de alto octanaje, por ejemplo la saga **Cruis´N** que representa el estilo de competencia desenfrenada con vehículos de todas categorías; también tenemos **Burn-Out**, cuya primicia es no sólo utilizar la velocidad, sino también el poder de los coches para crear situaciones de riesgo. Por supuesto, otra que se ha mantenido en la vista de los jugadores es **Need For Speed**, serie que da vida a este artículo y que nos pone detrás del volante para vivir una experiencia única de carreras citadinas utilizando coches "tuneados" que dejarán perplejo a tu rival.


NEED FOR SPEED
NITRO
© 2009 Electronic Arts
Compañía:
Electronic Arts.
Desarrollador:
Electronic Arts.
Clasificación: T.
Categoría: Carreras.
Jugadores: 4.

La necesidad por la velocidad

Electronic Arts sigue cosechando éxitos con su popular franquicia **Need For Speed**, de hecho ya son quince años en los cuales hemos visto una verdadera evolución para bien y, sobre todo, con innovadoras opciones de control desde la primera entrega que tuvo el Wii. El legado ha llegado a toda velocidad a más de 40 países con más de 100 millones de copias vendidas, colocando a esta como una de las más rentables de carreras de autos. Pero claro, siempre se está en busca de nuevas formas de mostrar esa forma de entretenimiento, es por ello que EA está desarrollando directamente en Canadá, una nueva entrega que será exclusiva para Nintendo, pues lógicamente se han percatado que las funciones de control le permiten al jugador mejores cualidades de disfrutar tus títulos; nos referimos a **Need for Speed Nitro**, que llegará en unos cuantos meses al Wii y Nintendo DS, cada uno con características únicas, como el uso del Wii Wheel, Wiimote, Nunchuk o control de GameCube en el caso de la versión casera, o exprimir al máximo el potencial de la pantalla táctil y la comodidad del *Stylus* en la portátil.



Analiza bien los movimientos de tu oponente; no porque parezcan debiluchos debes desacreditarlos.

Visualmente vemos una evolución con respecto a las entregas anteriores; además de ofrecer nuevos autos.

¿Sabías que?

Detalles que te harán todo un rey de la velocidad

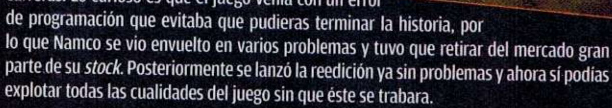
El primer título de esta franquicia se llamó **The Need for Speed** y fue publicado en 1994 por Electronic Arts. Sus desarrolladores, antes de formar parte de EA, estuvieron a cargo de títulos como **Test Drive** y **4D Boxing**.



Más pistas por dominar

Street Racing Syndicate

En los últimos arrancones del Nintendo GameCube, la compañía Namco lanzó **SRS**, uno de los títulos que vendría a competir con el estilo de **Need for Speed**, agregando el fino detalle de las chicas en trajes diminutos que te harían show si conseguías ganar unas cuantas carreras. Lo curioso es que el juego venía con un error de programación que evitaba que pudieras terminar la historia, por lo que Namco se vio envuelto en varios problemas y tuvo que retirar del mercado gran parte de su *stock*. Posteriormente se lanzó la reedición ya sin problemas y ahora sí podías explotar todas las cualidades del juego sin que éste se trabara.



NASCAR

Si no eres muy afecto a rechinar tus llantas en las calles o de plano no te agrada que los policías te persigan, te recomendamos alguno de los videojuegos de la serie **Nascar**, también publicados por EA, que te pondrán dentro de un circuito profesional, conduciendo los mejores autos a gran velocidad. Es de destacar el realismo que han puesto al diseñar los detalles de los autos y pistas, los sonidos tan envolventes que, si tienes un buen equipo de audio, sentirás cómo los derrapones y choques de carrocerías retumban en tu oído. Ahora bien, si prefieres una versión más "lite" dale una oportunidad a **Nascar Kart Racing**.

¡Ten cuidado con los policías!

Además de cuidarte de los malos pilotos que tratarán de darte cerrones en cualquier oportunidad para ralentizar tu avance, existe otro factor para incrementar el riesgo y lograr que tu adrenalina fluya a toda velocidad... los policías. Lógicamente, no estarás en una pista de carreras o un autódromo profesional, sino todo lo contrario, tu ruta será a través de las ciudades, cruzando por sus angostas calles y derrapándote para girar a 90 grados al dar vuelta en una cuadra peligrosa. Y tal parece que hubo escasez de donas y café porque ahora sí los policías estarán al acecho como lobo en busca de Caperucita. En cuanto te observen, serás perseguido de inmediato, primero por un patrullero y luego llamará a su banda si nota que eres muy escurridizo; procura aplicar toda la velocidad necesaria y sobre todo reservar tus nitros para darte a la fuga, si no quieres que el juego termine en la delegación.



Las diferentes opciones de controles te darán la oportunidad de adaptarte mejor a las situaciones y estilos de juego al momento de entrar a la carrera.

Durante tus carreras, se activarán nuevos vehículos licenciados por parte de las mejores compañías automotrices, desde los clásicos hasta los más vanguardistas. ¿Te imaginas recorrer a más de 100 kilómetros por hora las estrechas calles a bordo de un Honda o Peugeot de última generación?

Need for Speed estará enfocado a ofrecerte una experiencia de juego personal y que podrán disfrutar jugadores de todas las edades. Los retos van desde los básicos hasta los más complejos donde sí necesitarás ser tan hábil como Vin Disel en sus películas de **The Fast and the Furious**, e incluso podrás experimentar la sensación extrema ya sea solo o con hasta tres de tus amigos o todo el realismo de una historia individual; además, se incluyen tres diferentes tipos de juego, como son: Simulation, Arcade y Racing. Sea cual sea tu opción, no dudamos que quedarás satisfecho al exprimir cada una de sus modalidades, mientras te vas creando una reputación en las carreras callejeras.

F-Zero



Ahora bien, si lo que buscas en una válvula de escape hacia cómo se verían las competencias en el futuro lejano, qué mejor opción que ponerte detrás del volante de uno de los vehículos de la saga **F-Zero**, cuya presencia en las consolas de Nintendo ha sido un parteaguas en la forma de vivir la experiencia a grandes velocidades, ganando millones de fans alrededor del mundo desde su lanzamiento en el Super NES e incluso llegando a las salas de Arcadias donde se podía interactuar con su similar de Nintendo GameCube y ahora en la expectativa de cuándo nos llegará la nueva edición, pues se habían corrido rumores de su presencia en Wii, sin embargo, no hay nada confirmado pero de que sería todo un *hitazo*, claro que sí.



Club Nintendo: ¿Este juego está enfocado en los jugadores casuales o en los *hardcore*?
Joe Booth: Tratamos de llegar a todos los que tengan un Wii, hay gente que juega de vez en cuando y otros que lo hacen seguido. Estamos enfocados en traer juegos al Wii, al igual que en las otras consolas. Queremos que la gente disfrute la experiencia. Títulos frescos ayudan a que esto suceda.

CN: ¿Cuáles son los tipos de control?
JB: Tenemos varios, podemos utilizar el Wiimote con una mano, con las dos de manera horizontal, con la Wii Wheel y con el control del Nintendo GameCube.

CN: ¿Cuál es tu preferido?
JB: Te diría que con la WiiWheel es una experiencia formidable, ya que le da mayor realismo al juego, sientes más la sensación de manejo y velocidad. Te platico que estamos viendo la opción de usar el Wiimotion Plus, si funciona para nosotros en el desarrollo, entonces lo incluiremos. El control que viste en la presentación ha tenido un año de desarrollo, es un buen resultado.

CN: ¿Por qué los carros no son tan reales como en otras versiones?
JB: Bueno, en este caso tenemos que apegarnos a las características de la consola, estamos haciendo lo que mejor funcione para este juego, tal vez perdemos algo en cuanto a realismo en gráficos, pero ganamos en otras cosas, como en modo de juego.

CN: ¿En qué porcentaje de desarrollo está la versión?
JB: Está en un porcentaje medio, lo que vieron es una versión algo prematura de lo que será el producto final, estamos trabajando en muchas adiciones al juego.

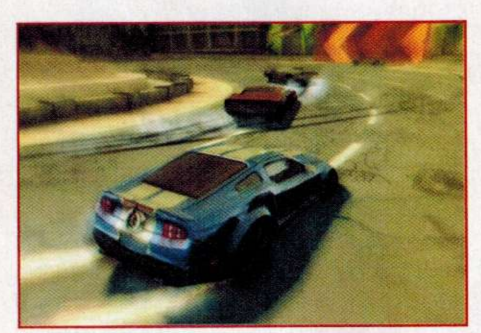
CN: ¿Qué nos dices de la versión para Nintendo DS?
JB: Bueno, al igual que en la versión de Wii, estamos haciendo todo para sacarle el mejor provecho a la consola, compartimos el concepto de imagen y tipo de juego. Realmente se está trabajando muy bien, ya verán el resultado.

CN: ¿Tienes algún nuevo proyecto con **Need for Speed**?
JB: Estamos trabajando en un concepto llamado **Need for Speed Custom**, no podemos adelantar mucho acerca de esto, pero te puedo decir que las posibilidades para crear y diseñar nuestros autos se abrirán de gran manera.

Ponte a tono:

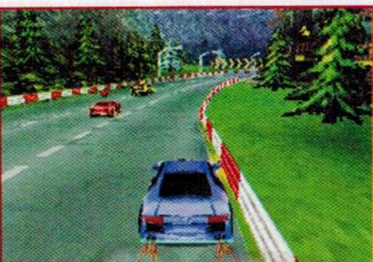
Personaliza tu vehículo

Por si fuera poco, otra de las opciones principales en **Need For Speed Nitro** (y que se ha conservado desde las primeras ediciones de la franquicia) es la cualidad de "pimpear" tu coche, es decir, configurarlo con respecto a tus gustos personales y a las cualidades que lo harán único y poderoso en el campo de batalla: la ciudad. Por ejemplo, al inicio entrarás en contiendas con un auto básico, nada fuera de lo normal, pero luego de que demuestres que eres un verdadero "Speed King", ganarás unos cuantos billetes para mandar a retocar la máquina, ponerle mejor motor, frenos, nitro e incluso detalles externos como *spoilers* o pintura. Por supuesto, si quedas dentro de los mejores lugares obtendrás más dinero e incluso podrás llegar a nuevas carreras o retos especiales que te crearán fama en el oscuro mundo del automovilismo clandestino.

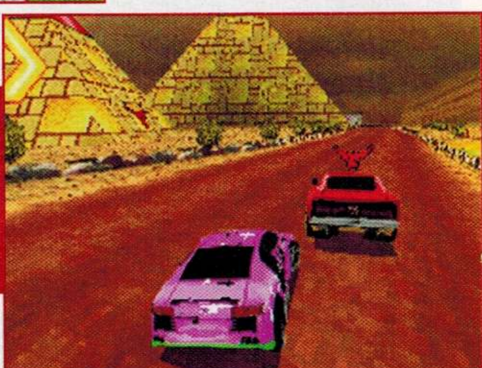


Nitro: versión portátil

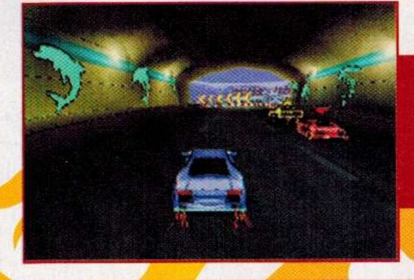
Si lo que buscas es un título que puedas jugar en momentos breves o extensos en tu Nintendo DS o DSi, aquí tienes una opción viable. La simpleza de sus menús y la variedad de opciones hacen que puedas iniciar una carrera de inmediato y disfrutar de las persecuciones tradicionales de **Need For Speed**. A diferencia de su similar en Wii, la versión de DS se limita mucho más en cuestión gráfica, de hecho, pareciera que se trata del mismo motor gráfico utilizado en **Undercover**, claro, modificando las estructuras y escenarios para ofrecer pistas mucho más retadoras y escenas dinámicas que te mantendrán pegado al control. Lo que destaca en su mayor parte es lo fácil que resulta controlar los vehículos, es decir, no es tan acartonado como suele ocurrir en otras entregas portátiles.



No por tratarse de la versión portátil baja la calidad gráfica, ¡checa cómo se ven las pistas y autos!



Tu competencia te llevará por diferentes escenarios donde debes demostrar tu potencial al volante.



El nitro es vital para que dejes mordiendo el polvo al rival y conquistes los primeros lugares de la pista.

¿Sabías que?

El primer juego de **Need for Speed** en llegar a consola casera de Nintendo fue **V-Rally** que salió en 1997 para el Nintendo 64, posteriormente le siguió el Game Boy Advance con **Need for Speed V: Porsche Unleashed** (2004), ¿cuál es tu favorito?





En ocasiones debemos tomarnos un descanso de las aventuras de siempre, dejar de lado los castillos, naves espaciales y ciudades con zombis, para dar paso a aventuras novedosas, retos únicos, que por su corte nos darán experiencias asombrosas, como es el caso de **Boing! Docomodake** para Nintendo DS. Esta divertida propuesta por parte de AQ Interactive te dará horas de diversión, pero sobre todo, te hará estudiar, pensar detenidamente cada una de las situaciones a las que te enfrentarás para poder encontrar la mejor solución posible.

 GRÁFICOS 
 DIFICULTAD 
 ADICCIÓN 
 VARIEDAD 
 HISTORIA 





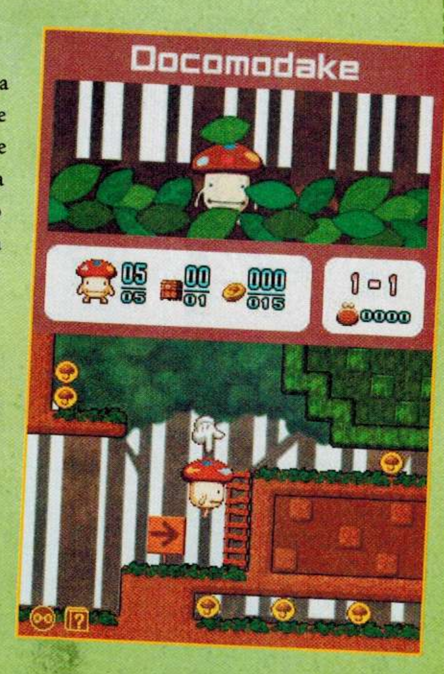
Los bosques están llenos de sorpresas y misterios

Más vale tarde que nunca

En este peculiar título, tomamos el papel de un hongo... sí, estás leyendo bien, de un hongo cuya familia debe llegar al festival anual del bosque a tiempo, pero como suele pasar, existe infinidad de obstáculos que harán de tu camino toda una odisea. Seguramente en este momento piensas que el juego será de plataformas, pero no es así, en **Docomodake** estamos ante un juego de estrategia al estilo del legendario **Lemmings** de Super Nintendo o **The Lost Vikings**. A diferencia de lo que estamos acostumbrados, justo en cuanto inicie la aventura, el nivel de dificultad te pondrá en aprietos, no se esperarán a que te hayas familiarizado con el control para colocarte delante de *puzzles* complicados; lo anterior, la verdad es de agradecerse, ya que lejos de aburrirte o presionarte, resulta muy divertido buscar una salida del escenario.

En la mayoría de los acertijos, te recomendamos observar bien la estructura del escenario, ya que así podrás resolverla rápidamente.

El personaje que controlamos es un hongo de gran tamaño que podemos mover por todo el nivel mediante la cruz direccional o los botones (en caso de ser zurdos), todo lo demás se resuelve gracias al *Stylus*. Si tocas a tu criatura, brotará de su cuerpo un hongo pequeño, lo cual podrás hacer hasta cuatro veces en los primeros niveles, lo que te dará un escuadrón dispuesto a solucionarte la vida. Es muy importante mencionar que lo anterior va a disminuir tu volumen, situación que debes aprovechar para pasar por pequeños huecos o simplemente esquivar a los enemigos o trampas que hay en cada rama de los árboles.



Si deseas terminar por completo los *stages*, debes conseguir todas las monedas ocultas.

La observación es la clave para triunfar

Una vez que tengas a los hongos separados de ti, puedes moverlos y colocarlos a placer con el *Stylus*, lo que te servirá para llegar a lugares que de otra manera serían imposibles de alcanzar. Para que entiendas mejor lo anterior, vamos a ponerte un ejemplo: supongamos que te encuentras frente a un precipicio, lo suficientemente largo para que no puedas saltarlo; ¿qué harías? Pues bien, apagar la consola no es una opción; con ayuda de los hongos, debes formar un puente que te permita llegar hasta el otro lado o al menos, colocarlos de forma que puedas dar pequeños saltos.

Además del compromiso de encontrar un camino corto a la feria, puedes aumentar el reto si decides buscar todas las monedas que están ocultas en los niveles, para ello deberás explorar literalmente hasta el último rincón. El *replay value* de **Docomodake** es de los más altos que recordemos, al grado de que lo jugarás varias veces no importando que lo hayas terminado, por si fuera poco, puedes compartir un demo de la aventura principal con alguno de tus amigos, más o menos como lo que se logra con las descargas del Canal Nintendo en Wii.





En un título como éste, los gráficos pasan a segundo término, sin embargo, los desarrolladores nos ofrecen coloridos sprites en 2D que te harán recordar aventuras como **Super Princess Peach** o **Kirby Super Star**. La música es un punto que debemos aplaudir, ya que te permite pensar al mismo tiempo que se adecua a las situaciones que vives.

Los hongos también pueden divertirse

Docomodake es un juego novedoso, que te hará pasar buenos momentos; quizá su historia no es nada del otro mundo, pero la manera en la que han utilizado la pantalla táctil, es simplemente maravillosa, dejando claro que también las ideas simples tienen un lugar en esta industria. Te recomendamos que le des una oportunidad a este juego, no vas a quedar decepcionado, al contrario, seguro que no lo vas a poder dejar, por su estilo, resulta ideal para disfrutarlo en cualquier momento, ya que puedes cerrar tu NDS mientras se te ocurre algún plan y retomar el nivel justo donde te quedaste.

Los expertos comentan

Master

Debo reconocer que los primeros minutos con este juego me hicieron pensar lo peor, que no pasaría mucho tiempo para dejarlo en algún cajón, pero después de terminar el primer nivel, la situación cambió totalmente. **Dokomodake** es sumamente adictivo, es más, cuando no puedas terminar una fase, ésta se mantendrá en tu mente, mientras le das vueltas y elaboras un plan. El único punto negativo que le encuentro, es que carece de opciones Wi-Fi, sería padre poder competir contra nuestros amigos.



Crow

¿Querías juegos diferentes? Esta es una opción ideal. De entrada, el nombre suena raro, parecería una de esas típicas series niponas, pero es todo lo contrario. Se trata de un título basado en la historia de la mascota de una compañía de telefonía celular de Japón. El *gameplay* es combinado, por ejemplo, te enfrentas a una aventrua en sidescroll con diferentes *puzzles* por resolver, como mover objetos o crear situaciones y conseguir ítems, tal como lo hicieras en **Lolo**, pero con un aspecto más curioso.



Panteón

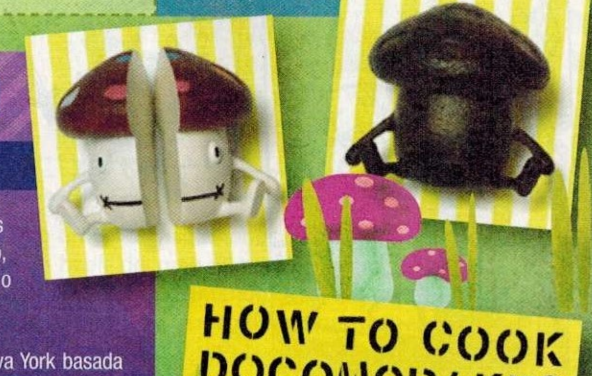
En un mundo de refritos siempre es bueno ver opciones que relucen por su originalidad. **Boing! Docomodake DS** es una muy buena opción que me recuerda a títulos como **Adventures of Lolo** o **Lemmings**, en donde no sólo hay que ser bueno con el control, sino que también hay que usar la cabeza para resolver todos los distintos *puzzles* y obstáculos que encuentras en tu camino. Si buscas algo distinto, no dejes de darle una buena checada a esta muestra de que lo raro también puede ser bueno.

Docomodake: Un fenómeno cultural

Este hongo es todo, menos un perfecto extraño

1 **Docomodake** es la mascota de una famosa compañía de teléfonos celulares en Japón, Docomo. La popularidad del pequeño hongo ha llegado a tal grado, que existen decenas de artículos con su imagen, como muñecos de peluche o colgantes para celulares.

2 A finales del año pasado, la compañía Docomo realizó una exposición en Nueva York basada totalmente en su mascota, donde los asistentes podían mostrar diferentes creaciones artísticas basadas en este personaje.



GALERÍA

Bienvenidos sean una vez más a ésta, una de sus secciones favoritas, donde estamos seguros que al igual que nosotros se sorprenderán bastante con los trabajos que nos han enviado, todos de una calidad impecable, donde por si fuera poco, hacen uso de distintas técnicas para darles vida. Pero bueno, mejor te dejamos apreciarlos por ti mismo, disfrútalos.



Beatriz Stephanie Saldaña Zúñiga; Zamora, Michoacán.

Como siempre, decidir el trabajo que irá en el lugar de honor nos costó mucho trabajo, pero al final el ganador ha sido este excelente dibujo que toma como inspiración el gran juego de Nintendo GameCube, **Super Mario Sunshine**. Todos los detalles están cuidados, basta con ver las palmeras o las nubes para darse cuenta.

ARTE DEL MES



Alejandro Rodríguez Estay; Quilpué, Chile.

El Príncipe de Persia pocas veces se ha visto tan bien como en este dibujo que nos manda nuestro amigo Alejandro desde tierras andinas.



Raúl Mendoza Rodríguez; Querétaro, Querétaro.

Boris Ygnacio Palacios; Santiago, Chile.



Arnoldo Ramírez Estrada; Zacapa, Guatemala.



Carlos Arturo de León Gálvez; Guatemala, Guatemala.

Este trabajo es bastante meritorio, ya que nos permite ver a uno de los más grandes ninjas de Konoha, **Kakashi**, en una pose cien por ciento original.



Carlos Antonio Jiménez Ramírez; Guatemala, Guatemala.

Nuestro amigo Carlos ya es conocido de esta sección, y ahora ha decidido deleitarnos con esta obra donde vemos a **Asuka Langley** y un **Pokémon** en el papel de **Pen-Pen** de **Evangelion** y a **Lucario** preparando un ataque.





Fernando Castillo Cristi; Santiago, Chile.

Para los nostálgicos que recuerdan con cariño la época del Super Nintendo tenemos este trazo de todo un clásico, **Pilotwings**.

Gloria Solís Saldaña; San Luis Potosí, SLP.

Creemos que todos los aficionados a los buenos juegos RPG agradecerán el trabajo que nos ha enviado Gloria desde el bello estado de San Luis Potosí; el uso de los colores es excelente.

Benjamín Ortiz Casillas; Villa Álvarez, Colima.

Estamos seguros que muchos hemos imaginado un concierto como el que creó Benjamín, sería todo un deleite escucharlo.



Daniela Toledo Ibarra; Cartagena, Chile.

Por este mes ha sido todo, realmente todos los trabajos que recibimos fueron increíbles, nos habla del gran número de artistas que existen en nuestra gran comunidad de Club Nintendo. Si no has mandado aún tus dibujos, no lo pienses demasiado, te recordamos que no necesariamente deben ser bajo un estilo en especial, sino que puedes enviarnos las obras que desees con la técnica de tu agrado, así que no hay pretexto que valga, tu carrera como artista puede iniciar en cualquier momento.

UN VISTAZO A JAPÓN

Cuando escuchamos acerca de la vida en Japón, siempre viene a nuestra mente una imagen futurista, lo cual no es nada alejado de la realidad, ya que en ese país es donde se concentra el mayor número de avances tecnológicos en el mundo, al grado de que hace poco, una compañía mostró un robot que se controla mediante instrucciones mentales. Por lo anterior se pensaría que es una cultura fría, que difícilmente mira hacia atrás o se preocupa por aspectos tradicionales, pero eso no es del todo cierto.

En Japón se tiene un gran respeto y admiración por la vida, lo podemos apreciar en las historias que desarrollan para videojuegos o series de anime, pero al mismo tiempo, se nota en las calles de sus grandes ciudades, demostrando que a pesar de los avances y evolución, siempre tendrán un lugar especial para honrar a las personas o animales que han representado algo importante para ellos, como queda plasmado en la historia que les vamos a contar, la cual, debemos insistir, es totalmente verídica.



Ilustración: Jesús Cabrera

El verdadero y único amigo del hombre

Seguro que todos ustedes tienen o han tenido la fortuna de contar con un perro como mascota; pocas cosas se pueden comparar con esa emoción, el saber que al llegar a nuestros hogares, estará ahí, para recibirnos siempre saltando, lamiendo nuestro rostro o simplemente mordiéndonos los zapatos; todas estas muestras de cariño convierten a estos animales en parte importante de nuestra familia. Si estamos tristes o alegres, ellos siempre están dispuestos a compartirnos su tiempo, para recordarnos que todo tiene una solución. Lo anterior se los comentamos porque en esta ocasión vamos a platicarles una de las historias más emotivas de todo Japón, la de **Hachiko**, un perro de raza akita que debido a su lealtad, se robó el corazón de todos los habitantes de la isla.

Nos tendremos que remontar al año 1923, fecha en la que nació el canino del que les comentamos; casi de inmediato fue adoptado por el profesor de una universidad, el señor Eisaburo Ueno. El pequeño cachorro se convirtió en su única compañía, con el pasaba todo el tiempo, jugaban, comían, incluso muchas veces compartieron la tina de baño para relajarse después de un día de arduo trabajo. Obviamente le puso un nombre, Hachiko, con el cual el perro parecía identificarse.

Todos los días por la mañana, el profesor salía de su casa para dirigirse al trabajo, para lo cual usaba el metro; su recorrido comenzaba en la estación Shibuya. Para su sorpresa, de pronto Hachiko lo acompañaba todos los días hasta la estación y esperaba hasta que lo perdía de vista, en ese momento el perro regresaba solo a su hogar. Pero no conforme con ello, por la tarde iba a recogerlo al mismo lugar, haciendo de cada día, una experiencia diferente para su amo.

Tal acontecimiento ocasionaba que las personas que asistían diariamente a la estación, quedaran sorprendidas, ya que nunca habían observado un acto de lealtad como el de Hachiko.

Pasó el tiempo y la salud del profesor Ueno se vio afectada por un padecimiento desconocido, sin embargo, esto nunca alteró el trato que él tenía con su mascota, hasta que un día, mientras se encontraba dando clases en la universidad, fue víctima de un paro cardiaco, que desafortunadamente terminó con sus días. La noticia fue dada a sus familiares, quienes de inmediato pensaron en su fiel perro.

Hachiko, como todas las tardes, fue a esperar a su amo a la estación del metro, pero lógicamente no apareció; llegó la noche y la gente intentaba hacerse entender con el tierno animal, pero no consiguieron nada. Aunque el perro se retiró del lugar, volvió al día siguiente, esperando pacientemente, buscando a la persona que amaba. No había nada que impidiera que Hachiko estuviera frente a la estación cada día, ni los peligros propios de la calle ni las inclemencias del tiempo mermaron su voluntad.



Pasaron 10 años, sí, increíble pero cierto, una década entera el fiel perro esperó al profesor que le había dado su cariño, hasta que por causas naturales, murió. Una historia como la de Hachiko no se podía perder en el tiempo, de modo que los habitantes de la zona mandaron a hacer una estatua del perro como reconocimiento, la cual por causas bélicas, tuvo que ser fundida, pero tiempo después, se levantó otra, la cual sigue vigente afuera de la estación Shibuya, recordando a todo mundo su lealtad.

La Gran N siempre se ha preocupado por innovar, muestra clara de ello es **Nintendogs**, un juego para Nintendo DS donde nos encargamos de cuidar varios cachorros.



La serie **Animal Crossing** tiene millones de fans en todo el mundo, gracias, entre muchas cosas, a **K.K.**, un perrito que da grandes conciertos cada sábado en el pueblo.



Traspasando las fronteras

Como se pudieron dar cuenta, la historia de **Hachiko** es extraordinaria, al grado de que en 1987 fue adaptada para la pantalla grande, a través de la cinta **Hachiko Monogatari**, la cual aunque sólo se estrenó en Japón, habla del cariño que aún se le tiene a esta mascota. En ella se puede apreciar la vida del akita con el profesor desde que era un cachorro hasta el último día que lo esperó, realmente es un filme que genera un sinfín de sentimientos en el espectador.

Los homenajes hacia este perro también han aparecido en otras partes del mundo, como ocurrió en la serie de televisión **Futurama**. En ella, existe un capítulo titulado Ladrido Jurásico, en el cual **Fry**, el protagonista, encuentra a su antiguo perro Simurdiera fosilizado por el paso de 1000 años (cabe mencionar que **Fry** se mantuvo todo ese tiempo en una cámara de congelación). En dicho episodio, se relata la historia del perro tras la desaparición de su dueño, al cual esperó enfrente de la pizzería donde trabajaba durante años hasta que murió. Aunque no es dicho como tal, es obvio que se trata de una adaptación de la vida de **Hachiko**.

En los videojuegos también se ha hecho referencia a este importante personaje de Japón, lo cual pasa en el juego **The World Ends With You** para Nintendo DS. Durante las primeras escenas, donde aprendes todo lo que **Neku** puede lograr al mismo tiempo que te reúnes con tus amigos, se te indica un punto de encuentro, que se trata ni más ni menos que de la estatua de **Hachiko**. Hay que recordar que en el título, se plasma la vida de diferentes distritos japoneses, cada uno con sus características más importantes, lo que hacia imperdonable que en Shibuya no apareciera el monumento.

Durante el año 2006, apareció en Japón un anime de nombre **Nana**, donde se relatan las vivencias de dos chicas que comparten el nombre y la edad, pero fuera de ello, son totalmente diferentes. **Nana Komatsu** es muy enamoradiza, divertida, alegre, pero sobre todo muy consentida, su familia siempre le ha mostrado su apoyo en todo lo que realiza; caso totalmente contrario al de **Nana Osaki**, quien nunca pudo conocer a sus padres, por lo que fue criada por su abuela, su pasión es la música, por lo que se vuelve la cantante principal del famoso grupo **The Black Stones**. Si te preguntas qué tiene que ver esto con **Hachiko**, resulta que cuando **Osaki** descubre la personalidad de **Komatsu**, decide llamarle "**Hachi**" o "**Hachiko**", precisamente por su comportamiento tan noble.

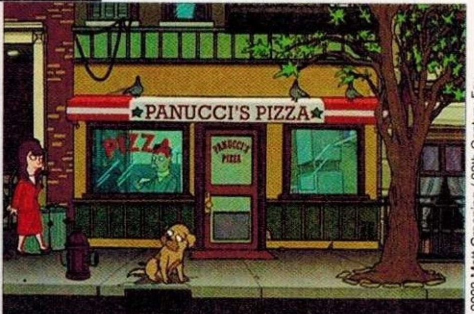
Es innegable que en México se acostumbra tener un gran cariño por nuestras mascotas, pero también es cierto que existen decenas de perros callejeros que por diversos motivos se han ganado un lugar importante en nuestra vida, ya sea porque nos protegen mientras caminamos en lugares oscuros o simplemente porque juegan a la pelota con nosotros. Para ofrecer un reconocimiento a todos esos perros, se creó esta estatua que ves en la imagen, el perro se llama "**Peluso**", y como puedes ver, muestra todas las dificultades que encuentran estos animales a lo largo de su vida, por lo que a veces es bueno regalarles un poco de cariño.

La película de **Hachiko** es tan emotiva, que al igual que muchas producciones orientales, está en camino de ser adaptada al mercado americano.





Justo como pasa en la vida real, la estatua de la legendaria mascota sirve como punto de reunión en este excelente juego de Nintendo DS.



Esta imagen llegó a lo más profundo del corazón de los seguidores de la serie **Futurama**, en ella se aprecia a **Simurdiera** esperando el regreso de **Fry**, justo como Hachiko lo hiciera.

En la ciudad de México encontramos la estatua de "**Peluso**", un perro "de la calle", que nos recuerda el sufrimiento que pasan estos animales a diario, así que lo menos que podemos hacer por ellos es tratarlos bien, darles el amor que se merecen.

Foto: Frank Cuevas

La nobleza no tiene precio

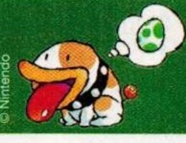
Seguro que la historia de **Hachiko** te hará ver de manera distinta a tu mascota; recuerda siempre tratarlas con cariño, es lo menos que se merecen por todos los momentos agradables que nos hacen pasar. Con esto terminamos Un Vistazo a Japón por este mes, esperamos que les haya gustado el tema que elegimos, pronto tocaremos algunos otros como anime, Jpop, cine, en fin, todo lo que siempre quisiste saber de tan mágico lugar, ¡Hasta la próxima!



El apodo de "Hachi" dado a **Nana** en esta serie de animación, nos deja ver lo entrañable que es la historia para todos los japoneses, es prácticamente un sinónimo de lealtad, cariño y compañía.

La adaptación de **Okami** a Wii fue todo un suceso, es un título extraordinario, donde tanto el personaje principal como algunos secundarios, son perros con poderes mágicos.





En la serie de juegos **Yoshi's Island**, hemos contado con la presencia de este peculiar cachorro, que tiene como cualidad guiarnos a donde se encuentran items secretos.

¿Cómo han estado? Esperamos que disfrutando del inicio del verano con todos sus amigos. Cada mes quedamos sorprendidos por los retos que nos hacen llegar, hablan del excelente nivel de habilidad y tenacidad con los que cuentan; y para muestra qué mejor que las marcas que publicamos en esta ocasión, que están para dejar con el ojo cuadrado a quien quiera superarlas, son excelentes marcadores.

Castlevania: Dawn of Sorrow
Nintendo DS

Nuestro amigo **Enrique Urquídez Blanco, de Mexicali, Baja California** (un viejo conocido de esta sección), nos ha mandado interesantes propuestas para varios juegos de Castlevania en NDS, que, créenos, te van a poner a trabajar bastante si es que quieres superarlos.

El primero de ellos consiste en **terminar el Boss Rush Mode en el menor tiempo posible con Soma Cruz**; el récord que logró fue de **02:42:33**; marca que habla del dominio que tiene en las habilidades del personaje.

Castlevania: Portrait of Ruins
Nintendo DS

Enrique nos mandó hace ya algún tiempo sus marcas para el **Boss Rush Mode** en este juego con ambos personajes, los cuales eran excelentes, pero en una muestra de perseverancia, los ha mejorado bastante; aquí te los presentamos para que intentes igualarlos.

Personaje	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Jonathan/Charlotte	00:20:99	01:02:45	00:49:55
Stella/Loretta	00:29:92	01:36:75	01:11:21

Castlevania: Order of Ecclesia
Nintendo DS

Para completar la trilogía, nos manda sus marcas en el **Boss Rush Mode en Order of Ecclesia**, que como es costumbre, son sensacionales.

Personaje	Nivel 1	Nivel 2
Shanoa	02:22:31	00:26:31
Albus	03:11:80	01:51:57

Seguramente en este momento estás sorprendido, pues bien, ahora es tu turno de demostrarnos qué tan bueno eres en estos juegos, suerte.

Guitar Hero Metallica
Wii

Este juego está poniendo a rockear a todo mundo, gracias a su oferta tan variada nadie se queda fuera de la diversión, por lo que te proponemos el siguiente reto. Mándanos tus mejores marcas de las canciones que elijas con tu banda, las mejores que recibamos serán publicadas, pueden ser en cualquier tipo de dificultad.



Animal Crossing: City Folk
Wii

En el número pasado les mostramos el trabajo que realizó "Macaco 2000" logrando representar de manera increíble el traje del Hombre Araña en una de sus playeras; pues bien, ahora toca el turno para **Christopher Cuenca García y "Kensuo"**, ambos **del Distrito Federal**, quienes nos muestran sus habilidades con el Wiimote creando las playeras de sus equipos favoritos del futbol mexicano.





No te quedes fuera de la moda, diseña tu playera tomando como referencia el tema que desees; los más creativos y detallados los estaremos publicando periódicamente en esta sección.

Star Fox 64
Nintendo 64 / Consola Virtual

Después de aquel legendario concurso para ganarse un control dorado de Nintendo 64 con la firma de Shigeru Miyamoto, decidimos abrir de nueva cuenta este reto, claro está que ahora sin el premio ja, ja, ja. El reto consiste en que nos mandes una foto o video donde se aprecie el número total de hits al concluir el título, como lo ha hecho nuestro amigo **"Gendo128"**, quien nos hizo llegar la siguiente marca: **1787 hits.**

En caso de que no cuentes con el cartucho de Nintendo 64, te recordamos que puedes descargarlo de la Consola Virtual.

NUEVO RETO

Con esto terminamos la sección por este mes, te recordamos que por más complicados que parezcan los retos, siempre existirá una manera de superarlos; no te des por vencido, crea estrategias, estudia las secuencias de los enemigos, así pronto te aseguramos que nos enviarás varias marcas. Te deseamos la mejor de las suertes, tanto en los retos que te presentamos en esta ocasión, como también en los que tú nos propongas en siguientes ediciones. ¡Hasta pronto!

GUITAR HERO METALLICA

Prepara a tu banda

¡Llegó el momento de encender el escenario!

Luego de que se liberara el reciente disco **Death Magnetic** de Metallica para descargarse en **Guitar Hero World Tour**, muchos de los fans de esta emblemática agrupación no quisimos despegarnos del juego, pues se incrementaba el *punch* rockero/metalero del que careció **World Tour**. Así, tocando una y otra vez cada uno de los *tracks*, imaginamos cómo sería una entrega dedicada para Metallica, con los mejores temas de su discografía como Enter Sandman, Master of Puppets, Fuel y otros tantos más. Lo mejor de todo, es que dejó de ser una fantasía y se convirtió en realidad, pero no sólo seguirás los pasos de la banda desde sus inicios, sino que se incluirán grandiosos temas de otros grupos para incrementar la diversión. ¡Empecemos!





Letras de Canciones
Temas Sugestivos Moderados

La interacción en línea no es clasificada por la ESRB

 GRÁFICOS 
 DIFICULTAD 
 ADICCIÓN 
 VARIEDAD 
 MULTIPLAYER 



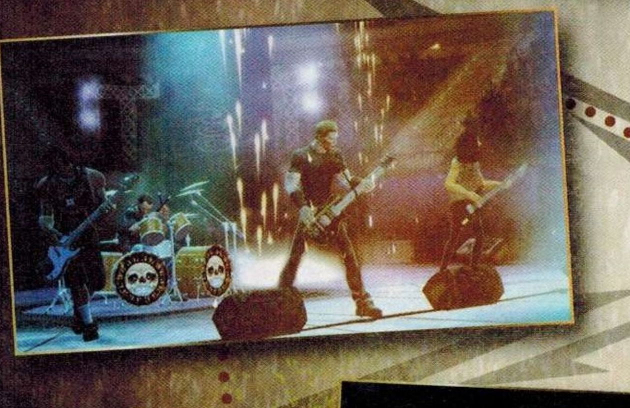


Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Budcat**
Categoría: **Musical**



¡Incrementando el poder musical!

Guitar Hero Metallica no se trata de un pretexto más para lanzar otra edición de esta franquicia, realmente ofrece novedades que lo transforman en una experiencia de juego satisfactoria para los exigentes rockeros; incluye nuevas funciones para incrementar el grado de dificultad, además de tornarse mucho más realista de lo que pudo llegar a ser la versión de Aerosmith y, por supuesto, se incluyen temas de los grupos que formaron parte de la influencia de Metallica, especialmente incluidos por James Hetfield y compañía. En total, son 45 *tracks* extraídos de la historia de la banda; si a esto le sumas los grupos invitados (Queen, Foo Fighters, Bob Seger, Lynyrd Skynyrd, Slayer, Judas Priest, entre otros), tendrás muchas horas de entretenimiento musical conforme te adentres en los modos de carrera, ya sea individual con alguno de los instrumentos, o en conjunto como una verdadera banda.



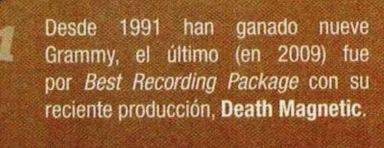


Siente el mismo poder de James Hetfield cuando te subas al escenario de **Guitar Hero Metallica**.

Sin importar en qué modalidad juegues, al final de cada canción podrás tocarla nuevamente, si así lo gustas, pero ya con la nueva opción de doble pedal. Obviamente este accesorio no se incluye en el juego y lo tendrás que comprar por separado, pero creenos, vale la pena bastante por el grado de dificultad extra que tendrán las canciones. Además, recuerda que conforme avences en tu gira, ganarás dinero con el que podrás comprar diversos objetos para ampliar tu colección personal. **Guitar Hero Metallica** se convertirá en todo un clásico, aunque no estará por demás que consigas nuevas canciones para ampliar tu potencial musical, recuerda que muchas de las creaciones profesionales o de los usuarios las podrás encontrar en la tienda de música. Si tienes algunas, mandanos un correo para ubicarlas y las publicamos en CN.



Después de tocar una canción, prueba tus conocimientos al reintentarlo con desplegados de trivial. En la pantalla verás información sobre la canción, así como también la forma en que se ligan las otras bandas a Metallica; además de datos históricos y letras.



¿Sabías qué?

Metallica It's HERE!

1. Desde 1991 han ganado nueve Grammy, el último (en 2009) fue por *Best Recording Package* con su reciente producción, **Death Magnetic**.
2. En México, se han presentado en dos ocasiones y la tercera será en junio de este año con tres fechas que se vendieron como pan caliente (sin contar la pasada entrega de premios MTV en Guadalajara).
3. Robert Trujillo nació en California, en 1964 y es de ascendencia mexicana pues su madre es de Durango. Antes de entrar con Metallica, él participó en otros proyectos como bajista con Ozzy Osbourne, Black Label Society y Suicidal Tendencies, entre otros.
4. Su álbum debut fue **Kill ´Em All** en 1983, grabado en tan sólo dos semanas y casi con el poco dinero que tenían en sus bolsillos. Seek and Destroy (escrita por Hetfield y Ulrich) se convirtió en uno de sus primeros grandes éxitos.
5. Metallica tuvo una aparición especial en el capítulo "The Mook, the Chef, the Wife and Her Homer" de **Los Simpson**. Además, Otto se ha declarado gran fan de la banda.
6. En el 2000, Metallica sostuvo una demanda legal contra Napster por distribución ilegal de sus canciones.



Lista de Canciones

Vive el concierto de tus sueños

- ✠ **"All Nightmare Long"**
- "Battery"
- **"Creeping Death"**
- "Disposable Heroes"
- **"Dyers Eve"**
- ✠ "Enter Sandman"
- **"Fade To Black"**
- "Fight Fire With Fire"
- **"For Whom The Bell Tolls"**
- "Frantic"
- **"Fuel"**
- "Hit The Lights"
- **"King Nothing"**
- ✠ "Master of Puppets"
- **"Mercyful Fate"**
- "No Leaf Clover"
- **"Nothing Else Matters"**
- ✠ "One"
- **"Orion"**
- "Sad But True"
- **"Seek And Destroy"**
- "The Memory Remains"
- **"The Shortest Straw"**
- "The Thing That Should Not Be"
- ✠ **"The Unforgiven"**
- "Welcome Home (Sanitarium)"
- ✠ **"Wherever I May Roam"**
- "Whiplash"

(✠) No debes dejar de jugar estas rolas

Pistas adicionales escogidas directamente por Metallica

Alice In Chains - No Excuses
Bob Seger - Turn The Page (Live)
Corrosion of Conformity - Albatross
Diamond Head - Am I Evil?
Foo Fighters - Stacked Actors
Judas Priest - Hell Bent For Leather
Kyuss - Demon Cleaner
Lynyrd Skynyrd - Tuesdays Gone
Machine Head - Beautiful Mourning
Mastodon - Blood And Thunder
Mercyful Fate - Evil
Michael Schenker Group - Armed and Ready
Motörhead - Ace of Spades
Queen - Stone Cold Crazy
Samhain - Mother of Mercy
Slayer - War Ensemble
Social Distortion - Mommy's Little Monster (Live)
Suicidal Tendencies - War Inside My Head
System of a Down - Toxicity
The Sword - Black River
Thin Lizzy - The Boys Are Back in Town

Elige a tu rockero o crea tuyo propio

Para arrancar tu misión en busca de la fama, fortuna y fans, primero necesitas elegir a quién interpretar, ya sea uno de los miembros de la banda: James Hetfield (vocalista), Lars Ulrich (batería), Robert Trujillo (bajo) o Kirk Hammett (guitarra líder). Pero claro, quizá no simpatices con uno en particular y prefieras ser tú mismo quien se sume a la banda, ¡no te preocupes! Tan sólo edita a tu personaje para que se aviente un palomazo con Metallica, para lograrlo, entra en la opción Rock Star Creator, elige de entre diferentes opciones y estilos para que quede tal y como siempre quisiste verte.



Consigue ser parte de la banda en múltiples escenarios que van desde Tushino Airfield hasta The Forum.



Una vez que tu indumentaria sea digna de un metalero (digo, si vas a rockear, hazlo con estilo), tendrás dos opciones, jugar la historia principal y aprenderte sus rolas o sentirte inventivo y crear las tuyas, es fácil, simplemente entra en la opción Music Studio, allí utilizarás la guitarra o batería para editar tu canción tal y como siempre lo soñaste; por supuesto, pueden participar cuatro jugadores, pero toma en cuenta que la voz no se grabará ni aunque le pongas una veladora a James Hetfield. Para editarla y afinar los tonos de tu rola, entra en el GHMix y utiliza el editor de *tracks*, así quedará mucho más profesional, aunque es un poco de dominar al principio, luego de un rato serás un profecional en la edición. Por último, cuando sientas que tu recién horneada obra maestra está lista para patear traseros en las listas de Billboard, podrás publicarla dentro de GHTunes, la "tienda" de canciones del juego, así los demás fans del mundo entero podrán descargarla totalmente gratis desde la comodidad de sus casas y checarán qué tan bueno eres en el estudio de grabación.



"Broken, Beat & Scarred," y "Cyanide" and "My Apocalypse" son canciones adicionales que incluye la versión de Wii y pertenecen al nuevo álbum "Death Magnetic".

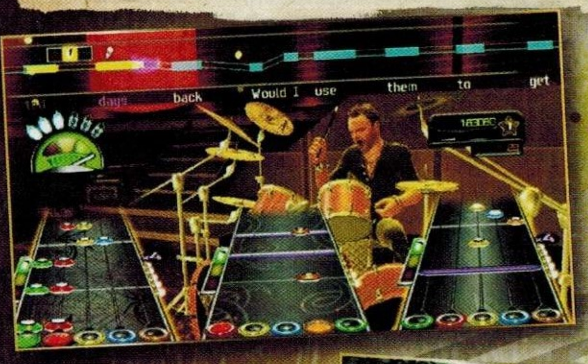
Imágen: *www.metallica.com*

Por supuesto, la edición de Metallica se basa por completo en la anterior entrega (World Tour), desde el estilo de juego y conjunto de instrumentos, hasta las opciones y modalidades de entrar al escenario; de hecho, una de las diferencias que más agradecerás, es la nueva dificultad, de la que te habíamos platicado hace un momento, pero ahora profundizaremos. Se le conoce como "Expert+" y vaya que no se midieron esta vez, pues si pensaste que Expert era para verdaderos rockeros, en la opción extra verás cómo el baterista se adentra más en su papel, pues ya podrá jugar con dos pedales... así que si aún no coordinabas bien el primero, te recomiendo que te pongas a practicar porque ahora ambos pies tendrán acción, esto con el fin de igualar las locuras que hace en el escenario Lars Ulrich, baterista de la banda.



Los modos de juego en línea te permitirán competir con otros usuarios para descubrir quién es el mejor intérprete: Face-Off, Pro Face-Off, "Battle of the Bands" (con ocho jugadores) y Battle Mode, así como Quickplay.

¿Recuerdas cómo se veían los personajes de Aerosmith? Lucían bien, pero aun así parecía caricatura, sin embargo, para James y su banda trabajaron un poco más en los detalles visuales, así como en la numerosa cantidad de capturas de movimiento para darle mucho más realismo a todos los actos que se lleven a cabo dureante el concierto. Asimismo, si demuestras capacidad y avanzas en tu carrera, ganarás acceso a múltiples videos "detrás de cámaras", con escenas y comentarios exclusivos de Metallica en sus giras y conciertos.





Conquista a tus seguidores y gana dinero e instrumentos para ponerte a tono con la magia del escenario.

Los expertos comentan



Master

Desde el primer **Guitar Hero** para Wii me he vuelto fan de esta serie, ya que el concepto es sumamente divertido y adictivo, lo cual se mantiene en esta versión de Metallica. No soy fan de la agrupación, no conozco para nada sus canciones, sin embargo, por esa razón puedo recomendarlo mejor que nadie, ya que a pesar de lo anterior, debo decir que los temas son geniales, todos demandarán de ti concentración absoluta, sobre todo si eliges la modalidad extra de dificultad. Lo recomiendo bastante, la fiesta no parará nunca.



Crow

Primero que nada, soy fan de Metallica desde que recuerdo y si es una gran experiencia escucharlos en un concierto, espera a que seas tú quien esté en el escenario interpretando sus mejores rolas. La lista de canciones es bastante atractiva, además, se incluyen a otros grupos que dan variedad y movimiento al juego, aumentando los ritmos y estilos. Por supuesto, el detalle que me dejó impactado es el doble pedal... si pensabas que la batería era sencilla, espera a que emules a Lars y su clásico estilo, ahora sí llegó el momento demostrar habilidad para poder destacar en las guerras de bandas en línea.



Panteón

¿Qué se puede decir sobre una entrega de **Guitar Hero** que no se haya dicho antes? Sabemos que es la mejor opción que hay en el género de ritmos y por otro lado, las canciones de Metallica han hecho vibrar a millones de fans alrededor del mundo, entonces tenemos una excelente combinación que simplemente no te puedes perder. Si deseas rockear como los grandes, dale una buena checada a este título, pues sabrás que invertir en un **Guitar Hero** más, es una apuesta segura.

¡De la cochera a las grandes escenarios!

Metallica es un grupo que se dio a conocer como tal a principios de los 80 y desde entonces contaba con el talento de Lars y James, quienes prácticamente fueron sus creadores. Durante sus inicios, vendieron millones de discos, pero tuvieron un despunte extraordinario con "Black Book" o simplemente Metallica, álbum que hasta la fecha, se considera como de lo mejor de su discografía. ¿A qué viene todo esto? Básicamente porque nos da gusto comentarte que la gran mayoría de las rolas se incluyen en el juego; además de otras de igual importancia. ¿Recuerdas que antes sólo con pasar las canciones avanzabas? Ahora cambia un poco, pues para ganar adeptos y crearte fama, necesitas tocar suficientemente bien las rolas, ganar estrellas y así hacerte de nuevos contratos para diferentes eventos. En definitiva, **Guitar Hero Metallica** es uno de los infaltables en tu repertorio, con opciones novedosas e incremento de dificultad con dos pedales para la batería.

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS

Son pocas las veces que en esta industria se corren riesgos "innecesarios", por lo regular las compañías apuestan todo a una fórmula o franquicia en la que nada puede salir mal, lo que da por resultado los clones y copias que abundan en el mercado; sin embargo y por fortuna, también existen estudios que aún se esfuerzan por crear ideas novedosas, las cuales cuando terminan demostrando su valía, dejan un grato sabor de boca en los jugadores, como es el caso de Guilty Gear XX Accent Core Plus, que en esta segunda entrega para Wii, deja claro que es una opción extraordinaria para los amantes del género.

TEEN T — CONTENT RATED BY ESRB
Sangre Intermedia
Lenguaje Intermedio
Temas Sexuales
Uso de Tabaco
Violencia

GAMEPLAY 
GRÁFICOS  
DIFICULTAD  
VARIEDAD  
REPLAY VALUE  
RANKING  

Cansado de pelear por salvar el universo o encontrar el sentido de la vida?... ¡Entonces hazlo sólo por diversión!

Mirando hacia una nueva dirección

En 1998 desarrollaron un juego novedoso, cuya principal virtud la encontrábamos en el sistema de juego, uno de los más agresivos que se recuerden desde **Killer Instict**, al grado que podíamos terminar la pelea en el primer asalto. Su creación respondía al nombre de **Guilty Gear**, y debemos decir que cada una de sus versiones en Arcadia, así como la de NDS, son unas verdaderas joyas, permiten al jugador crear cadenas de golpes interminables; por lo anterior las expectativas puestas en su nuevo capítulo, **Core Plus**, eran muy altas, pero podemos decirles con alegría, que las han superado.





El modo de historia te mantendrá ocupado por mucho tiempo.

Después de la revolución que representó **Street Fighter II** a principios de los años 90, se vivió un fenómeno muy especial, todos, absolutamente todos los juegos del estilo que aparecieron, tenían como bases las reglas propuestas por la obra de Capcom; nadie se tomaba la molestia de agregar nuevos detalles en sus títulos, por lo que parecía que el género estaba predestinado a mantenerse estancado por un tiempo, pero por fortuna, el equipo de Aksys Games tuvo la visión necesaria para componer la situación sin que se pierda la esencia que durante años vimos en todos los locales de Arcadia.

Compañía: **ARC Systems Works**
Desarrollador: **Aksys Games**
Categoría: **Peleas**

1-2

Una visión futurista del mundo

En Guilty Gear se sigue una trama bastante elaborada, la cual toma lugar en el año 2180; en ese punto, la humanidad se encuentra recibiendo los beneficios de una extraña fuerza que han encontrado, una energía que ha mejorado su vida en todos los sentidos; todo parecía ir viento en popa gracias a los avances tecnológicos que gozaban, sin embargo, un gran problema estaba a punto de presentarse, una rebelión de máquinas al más puro estilo de **Matrix**.

Lógicamente que los humanos no iban a quedarse con los brazos cruzados mientras observan cómo todo lo que han construido durante años, ahora es gobernado por cientos de robos, de modo que deciden crear un escuadrón especial, personas con habilidades sobrehumanas que son capaces de hacer frente al problema y erradicarlos o hacerles ver quiénes son los que mandan. Además de lo anterior. tendrán una misión extra, que es saber quién se encuentra detrás de la rebelión.



Las técnicas de cada personaje tienen secuencias que pueden confundir a tus adversarios, aprovéchalas para conectar un combo.

Como puedes notarlo, el argumento que nos presenta el juego está muy bien pensado para ser el pretexto en un juego de peleas, lo cual es de aplaudirse, ya que por si fuera poco, se ha realizado una trama especial para cada uno de los personajes que se han incluido, lo que dota al título de un *replay value* enorme, sin mencionar que te permite conocer mejor a los participantes e identificarte más con todos ellos.

Traspasando fronteras





1 La saga de **Guilty Gear** apareció por primera vez en consolas de Nintendo en el 2002, con una versión para GBA, pero no tuvo el éxito esperado, lo cual cambió en 2006 con **Dual Strikers** para NDS, la mejor versión portátil de la franquicia que se puede encontrar actualmente.

2 Ha llegado a tal nivel de popularidad en Japón, que en aquel país aparecieron ediciones del juego para celulares.

3 La historia de la serie es extraordinaria, tanto que ha permitido la creación de un manga, donde se nos narra la lucha contra las máquinas desde el punto de vista de un niño de nombre **Tyr**.

Adéntrate en el alma del juego

Si la historia es buena, el *gameplay* es excelente, se ha diseñado una mecánica que permite que tanto los jugadores experimentados como novatos, puedan disfrutarlo sin problemas. Cuentas con movimientos básicos, como puñetazos, patadas, agarres e incluso hasta la posibilidad de usar algún tipo de arma, al estilo de **Samurai Shodown**. Con sólo estos comandos puedes realizar buenas peleas, pero la verdadera esencia del juegos está en perfeccionar todas las técnicas secretas y movimientos especiales, que harán de cada pelea, un verdadero duelo de inteligencia.





Los efectos especiales en los movimientos finales son espectaculares, agregan un toque dramático a los combates.

Biografías

Conoce a dos personajes de esta serie

Sol Badguy
Estamos ante el protagonista de la historia, el cazador de **Gears** más famoso que ha existido. Su caracter parece seco, poco confiable, pero lo cierto es que puede dejar fuera de combate a quien se le ponga enfrente, haciendo uso de una poderosa espada con la que ejecuta sus combos.



Holly Order Sol
Aunque muchos creen que se trata de un personaje distinto, en realidad es el mismo **Sol**, solamente que su vestuario y armamento cambia debido a las guerras en las que peleaba en ese entonces. Su fortaleza sigue siendo su mejor arma, con un par de ataques que conecte puede poner la pelea a su favor o salir de situaciones complicadas en las peleas.



Busca siempre ser el mejor

Cada personaje cuenta con movimientos únicos, como ondas de poder o acciones letales con su arma, las cuales puedes incluir en todos tus combos, pero si realmente quieres convertirte en un maestro, debes perfeccionar ciertas funciones comunes para todos los guerreros; éstas te permitirán salir de situaciones comprometedoras o simplemente hacer más espectaculares tus victorias. Por mencionar algunas, tenemos el **Instant Kill**, el movimiento más efectivo del juego, que para ejecutarlo debes estar pendiente de tu barra de tensión, ya que cuando alcance su nivel máximo, te indica que es el momento que has estado esperando. De conectarlo por completo, la pelea termina, no importando que estés en el primer *round*.





Existen otras técnicas que te permitirán cancelar combos para poder agregar movimientos más poderosos, más o menos como pasa en **KOF ´99**, sin mencionar las acciones defensivas, como el **Throw Scape**, con el que a la vez que evitas un agarre enemigo, te deja en condiciones ideales para comenzar un contraataque.



Los movimientos especiales te sacarán de muchas complicaciones.

Ahora pasemos a un tema polémico, el control del Wii. El título se puede jugar empleando un Wiimote más el Nunchuk, realizando los golpes con movimientos físicos del mando; esto en teoría no suena tan mal, tomando en cuenta que en **Naruto Clash of Ninja Revolution** se adaptó de una forma extraordinaria, pero por desgracia no pasa lo mismo en **Guilty Gear**. Se pierde toda la esencia estratégica si se usa el Wiimote, vamos, resulta francamente estresante. Pero no te preocupes, existe una solución a esto, el control clásico, con el cual **Guilty Gear** toma su verdadero nivel técnico y artístico, así que tómalo en cuenta antes de que quieras iniciar una partida.

Los juegos de pelea en 2D aún tienen mucho que ofrecernos, siendo esta nueva versión de Guilty Gear la mejor prueba que se puede encontrar. El juego resulta extraordinario en todos los apartados.

Los extras nunca pueden faltar

Para que no pareciera una simple actualización de la entrega pasada, el equipo desarrollador ha colocado nuevos modos de juego y opciones que no te dejarán despegarte de tu Wii en un muy bien tiempo. Primero que nada, tenemos que mencionar que se ha integrado una plantilla de 25 personajes, todos totalmente distintos entre sí; también contamos un modo de misiones donde podrás comprender mejor las motivaciones de los elegidos, siendo una de las principales características, los diálogos hablados que podremos escuchar durante toda la partida.



El tamaño de los personajes es un punto que tienes que considerar para tu selección, ya que su velocidad se ve afectada.

Otro modo que seguro va a ser de los favoritos, es una variante del tradicional *versus*, en el cual puedes formar equipos de hasta tres miembros para enfrentar a tus amigos. Resulta sumamente adictivo, ya que las combinaciones que puedes hacer son demasiadas, dando pauta a equipos equilibrados en todos los renglones. Claro está que además de estas mejoras, se incluyen las opciones clásicas como *survival*, *training* y *arcade*, todas las cuales se desarrollan bajo el mismo estilo frenético.





Una fiesta difícil de igualar

Con las tendencias que se viven en estos días, los juegos de pelea en 2D como **Guilty Gear XX Accent Core Plus** representan verdaderos tanques de oxígeno para los jugadores que añoramos una movilidad clásica pero adictiva, al estilo de la vieja escuela, pero lo mejor es que aprovecha el potencial de la consola para brindarnos nuevas opciones en cuanto a la mecánica, haciendo de esta entrega una verdadera proeza que debes tener en tu catálogo, no importa si desconocías la franquicia, bastarán unos cuantos minutos delante de está belleza técnica para que quedes enamorado.



Los expertos comentan

Master

Estoy feliz, primero tuvimos el lanzamiento de **KOF** seguido del de **Samurai Shodown**, para ahora rematar con un nuevo capítulo de **Guilty Gear**, un menú difícil de rechazar por parte de los amantes de los juegos de pelea. La movilidad de este juego es lo que lo vuelve grande, puedes realizar combinaciones espectaculares desde las primeras partidas, y es que si bien su sistema de juego es complicado de perfeccionar, no necesitas conocerlo al cien por ciento para gozarlo. Este género es de los que más disfruto debido a la habilidad y estrategia que demanda, factores que encontrarás en todo momento en esta entrega, así que no lo pienses mucho, es una opción ganadora.



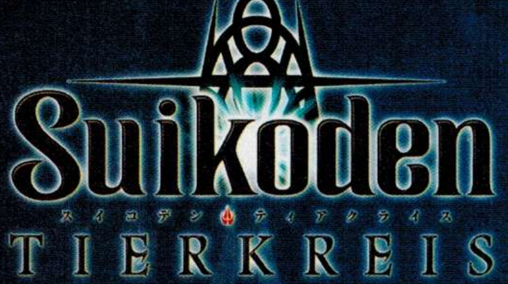
Crow

Para dar variedad en el Wii, tenemos **Guilty Gear**, título que se enfoca en las peleas desde una perspectiva mucho más agresiva y retomando los elementos clásicos como espadas, ataques especiales y gladiadores de diferentes géneros y estilos. Me agrada que conserven la primicia de su origen, el tipo de juego y ataques que te podrían noquear en un solo round. En esta nueva entrega, por así llamarlo, no encontrarás muchas variantes, salvo la adición de nuevos personajes que te darán más tiempo de juego. La calidad gráfica se conserva sin cambios, de hecho, es allí en donde me agradaría que trabajaran con mayor fuerza para ofrecernos cambios notables en lugar de sólo agregar un Plus.



Panteón

Como un buen fan de los juegos de peleas, no podía dejar de checar este Nuevo **Guilty Gear**; digo, no soy tan fan de la serie, pero no dejo de maravillarme ante su buen *gameplay*, increíbles gráficos y espectaculares e intensos combates. Me gustaron prácticamente todas las opciones que trae, desde el modo normal de historia, hasta en el que puedes hacer equipos para realizar combates entre tus cuates. Si eres fan de la serie o buscas un juego que realmente valga tu dinero con un alto nivel de *replay value*, no dudes en darle un buen vistazo a **Guilty Gear XX Accent Core Plus**. Ojalá más compañías aprovecharan esto y viéramos otras series en el Wii...



Cuando se menciona el género RPG en Nintendo DS, por lo general pensamos en Square Enix o Atlus, debido sobre todo a sus obras recientes, sin embargo, también existe lugar para proyectos de otras compañías, quizás no con la misma tradición en el estilo, pero sí con la misma calidad, como es el caso de **Suikoden Tierkreis**, la apuesta más reciente de Konami para incursionar en la portátil de doble pantalla y demostrar que puede ofrecernos obras impecables no importando que su experiencia no sea tan vasta como la que presumen sus competidoras.



 GAMEPLAY   GRÁFICOS   SONIDO   DIFICULTAD   HISTORIA   RANKING CN  8.0

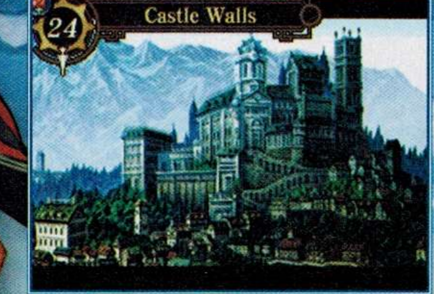
La oscuridad se acerca, posiblemente nadie sobreviva... ¿Te darás por vencido sin siquiera pelear?

Jale
El mejor amigo que tendrás en tu aventura

Una mirada al pasado

Probablemente al escuchar el nombre del juego, piensen que se trata de una nueva franquicia, pero lo cierto es que ya tiene más de una década en el mercado japonés, donde ha logrado un gran éxito en varias consolas. En América le ha costado trabajo ganarse al público, principalmente por cuestiones de difusión, situación que Konami quiere dejar atrás con este capítulo en exclusiva para Nintendo DS, en el que han trabajado bastante para brindarnos un sistema de batalla cómodo, pero sobre todo sencillo de comprender, alejándose de los largos tiempos de espera en los que más que jugadores, pareciera que presenciábamos un programa de televisión establecido, sin poder modificar nada.


Checa más Mini-Bios Página 68

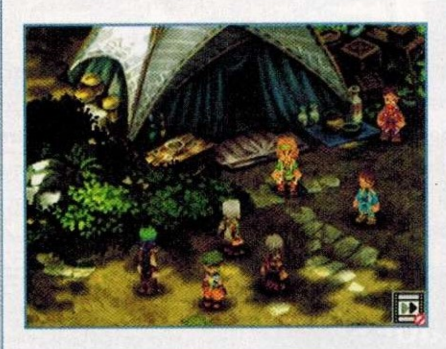




Las conversaciones entre los personajes son muy importantes para que comprendas la trama.

Conviértete en el líder de tu pueblo

La historia de **Suikoden** nos coloca en un universo alterno, donde el protagonista, un joven de apenas 15 años de edad, decide explorar un bosque cercano a su hogar junto con unos amigos, en donde encuentran un misterioso libro que les otorga poderes mágicos. Al principio se sorprenden, no creen lo que les pasó, así que todo lo atribuyen a la casualidad, a la suerte, sin embargo, poco tiempo después se dan cuenta de que el destino jugó una parte especial en la adquisición de sus nuevas habilidades.





Una terrible fuerza quiere apoderarse no sólo de tu reino, sino incluso del mundo entero, por lo que alguien debe ponerle un alto antes de que logre su objetivo y dar marcha atrás sea algo imposible; al aparecer, quien está detrás de todo es un gobernante conocido como **The One King**, un despiadado tirano.

El único modo de hacerle frente, es con ayuda de los 108 elegidos, un grupo de poderosos guerreros y magos... a los cuales perteneces gracias a tus recién adquiridos poderes. El argumento en general es muy bueno, han sabido desarrollarlo de manera que en todo momento te mantengas expectante, no como en otros juegos donde muchas veces estás por terminarlo y no sabes ni por qué estás enfrentando al jefe final. **Suikoden** se coloca fácilmente al nivel de un **Fire Emblem** en cuanto a la elaboración de su historia, en Konami han comprendido perfectamente lo que representaría una decepción para sus seguidores, de modo que no se han guardado nada, han incluido todo lo que su imaginación les ha dictado; en ese punto no tendrás quejas, de hecho quedarás satisfecho.





El trabajo artístico es impresionante, basta con ver esta secuencia de imágenes, para darse cuenta de ello; se puede apreciar un mismo escenario desde diferentes perspectivas.

El reto no se termina

Algunos *tips* para Suikoden Tierkreis



1 Una de las características principales del juego, es que puedes integrar a tu equipo a cualquiera de los 108 elegidos, claro que no al mismo tiempo, pero si los estudias bien, puedes lograr un excelente *Dream Team.*

2 Si lo que deseas es aumentar tu catálogo de personajes seleccionables, puedes intercambiarlos con todo mundo gracias a la conexión Wi-Fi.

3 Si decides ingresar a la comunidad *online* de **Suikoden Tierkreis**, tendrás acceso a ítems sumamente raros, los cuales no vas a poder conseguir de otro modo.

4 Si los jefes finales se te hicieron sencillo, espera a que pruebes los diferentes desafíos especiales en línea; para librarlos deberás usar tu mejor estrategia.

5 No sólo el arte del juego es excelente, también lo es la música que acompaña cada una de las escenas, tan es así, que en la salida al mercado de este juego en Japón, estuvo disponible el *soundtrack* para que pudieras disfrutarlo en la comodidad de tu hogar.



Secuelas esperadas

Sagas de Konami que merecen una nueva aparición



© 1999 - 2000 Konami Corporation

Hybrid Heaven (Nintendo 64)

En el año 2000, Konami regaló al mundo mediante el Nintendo 64, una verdadera obra de arte, nos referimos a **Hybrid Heaven**, un juego que rompía todos los esquemas establecidos al combinar la acción con algunos elementos de RPG. En este juego, el protagonista debía poner fin a una conspiración espacial al mismo tiempo que intentaba recuperar sus recuerdos. De lo más interesante, era su sistema de pelea, que te permitía fortalecer por separado tanto piernas como brazos, además de crear tus propios combos para usarlos en batalla.

Deadly Arts (Nintendo 64)

La consola tuvo pocos juegos de pelea, pero por fortuna todos fueron extraordinarios, como es el caso de **Deadly Arts**; este título de peleas en 3D se ganó el respeto de los aficionados del género gracias a una movilidad fluida, que permitía generar combinaciones y remates espectaculares, no importando si tu oponente ya estaba en el suelo. En su momento se le llegó a comparar con series como **Tekken**, pero podemos decir que **DA** es mucho más fresco.

Construyendo tu propio camino

El desarrollo del juego en principio es parecido al de cualquier otro RPG, debes explorar las poblaciones que encuentres en busca de elementos que te ayuden a resolver cada acertijo, sin embargo, donde sí se nota un cambio, es en la estructura de los escenarios. Por lo regular, estamos acostumbrados a grandes extensiones en 3D, pero en **Suikoden Tierkreis**, el asunto será mucho más lineal, lo que no quiere decir que te sea fácil salir de cada uno de ellos, ya que la falta de profundidad se compensa con actividades complementarias que tendrás que realizar para obtener datos o extras interesantes.

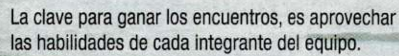
En este aspecto cabe destacar el excelente trabajo que se ha realizado con las conversaciones que tienen los diferentes personajes, ya sea entre los protagonistas o con las personas que encuentres en cada uno de los pueblos, ciudades y caminos que visites; no se limitan simplemente a darte información sobre algún lugar o enemigo, sino que te relatan fragmentos de la historia que complementan este título de de forma muy interesante, al grado que tratarás de no dejar pasar a una sola persona sin que hayas conversado con ella.

Elige bien a tus amistades

A lo largo de la aventura que el juego va a plantearte, te vas a encontrar con varios personajes que podrán unirse a tu equipo (en total serán 108 personas), pero debes tener mucho cuidado, ya que no todos son útiles; en total puedes tener hasta cuatro guerreros al mismo tiempo en tu *party*, suficientes para hacer frente a los enemigos que vas a encontrar, pero te recomendamos que no olvides contar con ítems de curación para los momentos de emergencia, te salvarán de comenzar todo desde el principio. Para que puedas elaborar planes sobre la marcha, en la pantalla táctil verás y dirigirás toda la acción, mientras que en la superior se mostrará el estado de cada uno de los integrantes de tu equipo, así sabrás qué movimiento te conviene más utilizar.

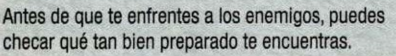






La clave para ganar los encuentros, es aprovechar las habilidades de cada integrante del equipo.



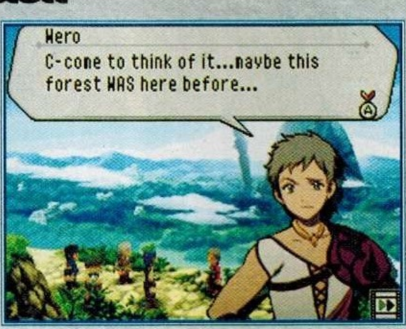




Antes de que te enfrentes a los enemigos, puedes checar qué tan bien preparado te encuentras.

Directo a la consagración

Resulta sumamente difícil que un juego de Konami tenga deficiencias, por lo general todas sus aportaciones a la industria con el tiempo se convierten en clásicos; sólo basta revisar su historial y mencionar sagas como **Castlevania**, **Metal Gear** o **Silent Hill**, para darse cuenta de ello, y estamos seguros que **Suikoden Tierkreis** pronto se unirá a tan selecto grupo.



Representa el despunte que la compañía espera de la saga en nuestro continente, su elaborada historia te hará disfrutar cada segundo que le dediques al modo principal, sin mencionar los desafíos que te esperan mediante una conexión Wi-Fi, que son de los más elaborados que hemos visto para cualquier juego similar. En pocas palabras, **Suikoden Tierkreis** es un RPG sólido, que a pesar de que cuenta con un sistema de pelea por turnos, típico del género, se ha visto beneficiado de las características de la consola para volverlo único.



Los expertos comentan

Master

Somos muy afortunados, a últimas fechas hemos visto decenas de juegos RPG, todos extraordinarios en cuanto a su historia, pero lo más importante, es que cada uno de ellos, sin excepción, ha realizado alguna aportación en cuanto a *gameplay* se refiere, usando de maneras distintas las ventajas del Nintendo DS. **Suikoden Tierkreis** es muy sencillo de comprender, pero su verdadero reto está en aprovechar de buena forma las habilidades de cada integrante de tu equipo, todo un deleite para los seguidores del género o para los que deseen iniciar su camino en los RPG, ya que se acopla perfecto a las necesidades que tengas en cuanto a dificultad.



Crow

La clásica historia del bien contra el mal es nuevamente traída por Konami para el Nintendo DS, no obstante, destaca en múltiples partes como calidad gráfica o cantidad de personajes; por ejemplo, son más de 100 los guerreros que puedes escoger para formar tu equipo y así iniciar la aventura. La temática se centra en la fantasía de un joven elegido que luchará con un ser poderoso que renace justo en el momento en que el héroe gana su poder. Me agradó el estilo RPG, pues toma los elementos clásicos que satisfarán a los fans de historias como **Final Fantasy**. Lee el *review* para que te des una mejor idea de esta odisea.



Panteón

Sólo pocos videojugadores conocen esta franquicia que ya tiene varios años en la industria; no te preocupes si nunca habías escuchado siquiera hablar de **Suidoken**, pues ni siquiera yo sé tanto de esta franquicia; pero esta es una razón de más para comenzar a conocerla, ¿no creen? Puedes tener una experiencia nueva, intercambiar cosas vía Wi-Fi y disfrutar de geniales cinemas, gráficos y música en esta gran opción que puedes llevar a todos lados en tu sistema portátil favorito. Definitivamente debes checar **Suikoden Tierkreis**, un juego más de Konami, naturalmente.





Uno con el control

Por **Master**

¿Qué tal? ¿Cómo han estado? Vaya que este año se ha pasado volando, ¿no creen?, Ya estamos prácticamente a unos días del E3, que promete bastante, sobre todo por el hecho de que al parecer regresará a su formato original; seguro que las sorpresas no se van a hacer esperar, tomando en cuenta que luego del lanzamiento de Nintendo DSi no ha existido otro anuncio del mismo nivel... pero bueno, son sólo especulaciones mías, mejor permítanme comentarles lo que les preparé para este mes. Como lo prometido es deuda, en esta ocasión continuaré con los movimientos y combos para **The King of Fighters**, así que saquen sus controles de GameCube, llegó el momento de practicar.

Shingo Yabuki

Shingo es un homenaje a todos los seguidores de **Kyo**, ya que a pesar de saber que nunca podrá tener sus poderes, se esmera en conseguir un estilo propio, por lo menos mucho más alegre que el de su ídolo.

Comencemos por un combo sencillo, **Yabuki** tiene un movimiento que sólo puede ser marcado junto al rival, es una secuencia de **Shoryuken** con patada que eleva al rival para un ataque más; intenta incluirla luego de un golpe o patada fuerte. Te recomiendo que para finalizarla uses la patada voladora de **Shingo**, es complicado, pero si la conectas le habrás restado bastante energía.









Si quieres algo más espectacular, deberás iniciar la cadena con dos ataque fuertes, el primero de ellos saltando, incluir patada débil y después su ataque de las patadas o cualquiera de los dos especiales; tienes la ventaja de que en dichas técnicas todos los golpes son críticos, así que es casi seguro que pierda la guardia.

Andy Bogard

Hace un mes te demostré lo que se puede lograr con **Terry**, pues bien, su hermano no se queda atrás, sólo checa esta jugada.

Pegado al rival, marca una "U" adelante en el Pad más golpe, con esto **Andy** dará una cantidad considerable de embates que terminarán por terminar al rival; en ese momento corre y presiona golpe fuerte para que lo levantes una vez más; ahora salta y concluye la combinación. Si lo prefieres puedes incluir el movimiento especial luego de terminar el *set* de golpes, pero tienes que ser muy rápido o no lo vas a poder conectar.





Kyo Kusanagi

El líder del *Japan Team* aún tiene mucho que ofrecer, como lo dejan claro los combos que enseguida te enseñaré.

Esta jugada es complicada, pero bastante útil; trata de saltar y conectar algún ataque fuerte en la espalda de tu adversario (tal cual ocurre en la serie **Street Fighter**), después de conectarlo, presiona dos veces golpe débil y una vez patada débil, para terminarlo marca tres "U" hacia adelante con golpe fuerte.





Comienza el combo saltando con patada fuerte, al caer presiona patada débil agachado, levántate y oprime un par de veces golpe débil; aquí la decisión es tuya, puedes usar las patadas que levantan al rival para agregar tres o cuatro golpes más o simplemente terminarlo con el segundo movimiento de desesperación. Con este combo puedes dar por terminada una pelea, así que es sumamente importante que lo perfecciones.



Goro Daimon

Es cierto que en sus primeras dos participaciones sus movimientos no eran para nada espectaculares, pero en esta versión es sumamente letal.

Salta y pega patada fuerte, al caer vuelve a oprimir patada fuerte, tu rival se va a caer, no pierdas tiempo y marca una "U" hacia atrás más golpe débil, con esto **Goro** tomará del piso a su oponente para arrojarlo al otro lado del escenario; si eres rápido, puedes correr y justo cuando se levante, usar patada fuerte agachado y repetir el remate final.



Athena Asamiya

El jefe del equipo **Psyco Soldier** es **Chin**, pero sin duda que el integrante que más seguidores tiene es **Athena**, tanto por sus poderes como por su belleza.

Salta cerca de tu rival y conecta dos veces con golpe fuerte, ahora usa patada débil más adelante, aquí puedes lanzar un poder o simplemente un ataque fuerte más; el chiste es que justo después, corras hacia tu oponente y uses una "U" hacia adelante con patada, con esto **Athena** lo lanzará muy alto; salta y remátalo con el golpe que desees.



Corre hacia tu rival cuando esté sin guardia, presiona golpe fuerte seguido de patada débil más adelante, esto deja todo listo para un remate, el cual puede ser una "U" hacia atrás con patada o el movimiento de desesperación. Cabe mencionar que si estás usando el *time*, lo mejor es realizarlo en una esquina, así podrás obtener daño extra después del primer contacto, o incluso rematarlo con la ejecución final de este poder.





Yashiro Nanakase

Este personaje ha sido de las más gratas revelaciones en la historia de la franquicia, casi al nivel de **K´**, lástima que en **KOF ´98** vio su última participación.

Yashiro es el maestro de los combos molestos, de esos que aunque simples y cortos, no te puedes quitar de encima, para muestra un botón. Eligiendo la versión **Orochi**, salta y golpea con puño fuerte, después usa puño débil, en ese momento utiliza el movimiento para sujetar de la cabeza a tu oponente y pasarte del otro lado, al caer, repite la técnica... puedes hacerlo cuantas veces quieras, pero te sugiero que no abuses, en lugar de eso emplea el movimiento de desesperación.



Saisyu Kusanagi

A pesar de su edad el padre de **Kyo**, tiene muy buenos movimientos, que le permiten atacar a cualquier distancia a sus oponentes.



En esta jugada necesitas ser muy rápido y preciso. Al caer de un salto, usar patada fuerte, presiona hacia abajo y conecta dos patadas débiles, ahora continúa con un golpe débil de pie seguido de tres "U" hacia atrás con golpe fuerte. Sin dudarlo, corre hacia donde quedó tu enemigo, al llegar a él presiona golpe fuerte y remátalo con una "U" adelante y golpe fuerte, si tu rival tiene poca energía, estarás del otro lado.



Cuando tengas un par de cristales en modo *Advance*, presiona todos los botones excepto patada para obtener el *time*, ahora, cerca de tu rival oprime dos golpes fuertes, continúa con uno débil más adelante, en ese momento culmina con cualquiera de los dos movimientos de desesperación; es un combo corto, pero sumamente efectivo, sobre todo si lo realizas cerca de una esquina, de ese modo lo puedes seguir presionando.

Iori Yagami

No puede existir un juego de **KOF** sin este personaje, la variedad de sus movimientos lo hacen de los peleadores favoritos de los jugadores.



Brinca para conectar una patada fuerte, al caer usa patada débil, inmediatamente usa golpe fuerte seguido de uno débil, esto alejará a tu rival, en ese momento tienes estas opciones; marcar tres "U" hacia atrás más golpe o incluir el movimiento de desesperación como remate final.

Benimaru Nikaido

Es uno de los veteranos de la franquicia, sus movimientos sufren cambios en cada edición, pero en **KOF** ´98 encontraron un equilibrio perfecto.



Para esta primer jugada debes comenzar con un golpe fuerte, ya sea después de correr o al caer de un salto, después presiona patada débil sin dejar de oprimir adelante en el Pad, esto ocasionará que tu rival pierda la oportunidad de poner guardia por un instante, situación que debes aprovechar para rematarlo marcando una "U" hacia atrás más cualquier patada. Si te tardas tan sólo un poco en el último paso, quedarás a merced de tu enemigo.

Esta técnica te sacará de situaciones casi perdidas, en cuanto tengas la oportunidad, conecta cuantos golpes débiles agachado puedas, cuando comiences a separarte de tu rival, levántate y dale un golpe fuerte, inmediatamente patada débil, para terminar con el movimiento de desesperación. La clave se encuentra al inicio, si no eres rápido, se pierde la combinación y la sorpresa, así que no lo pienses mucho y márcalo de inmediato.



The King of Fighters ´97

La edición 97 de este juego representó el final de la Saga de **Orochi**, por lo cual los programadores se esmeraron en ofrecernos un juego impecable, al grado de crear finales especiales, los cuales puedes conseguir con las siguientes tercias; te recomiendo el final con **Kyo**, **Chizuru** y **Iori**, ya que es el desenlace oficial.

Final 1:	**Kyo, Iori, Chizuru.**
Final 2:	**Ralf, Clark, Athena.**
Final 3:	**Terry, Blue Mary, Joe.**
Final 4:	**Mai, Yuri, King.**
Final 5:	**Mai, Billy, Kyo**
Final 6:	**Ryo, Terry, Kyo**
Final 7:	**Joe, Benimaru, Kim**
Final 8:	**Choi, Yamazaki, Chang.**

Bien, hemos llegado al final de la sección por este mes; estoy seguro que estas jugadas les van a servir bastante; les recuerdo que en todas se pueden hacer modificaciones, es decir, las pueden tomar como base para nuevas creaciones. Si tienes quejas o sugerencias, no olvides que puedes escribirme a juang@clubnintendomx.com. Nos leemos en un mes, procuren jugar mucho y mantenerse pendientes del sitio web y los podcast para conocer todos los detalles del E3.





Grand Theft Auto Chinatown Wars





La justicia no siempre estará de tu lado, muchas veces tendrás que obligarla a que mire hacia ti...

Tal vez la saga más polémica de los últimos años sea **Grand Theft Auto**, siempre se le ha criticado por violencia injustificada, y a decir verdad dichas acusaciones llevaban un porcentaje de razón, sin embargo, en esta nueva versión para Nintendo DS, subtitulada **Chinatown Wars**, el estudio creador, Rockstar Games, se ha concentrado en ofrecer un gameplay renovado, aprovechando al máximo las capacidades del DS, al grado que podemos asegurarte, que estamos ante uno de los lanzamientos del año. **Bienvenido a Liberty City.**



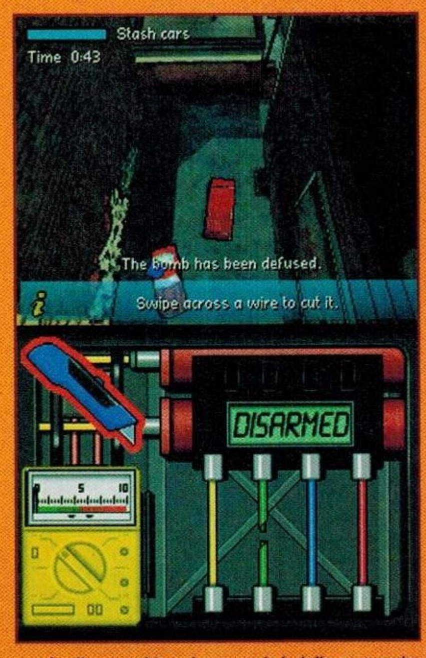
MATURE 17+ M ESRB
Derramamiento de Sangre
Referencia a Drogas
Contenido Sexual
Lenguaje Fuerte
Violencia
La interacción en línea no es clasificada por la ESRB

 GAMEPLAY 
 GRÁFICOS 
  SONIDO 
 DIFICULTAD 
 HISTORIA 
RANKING   9.5

Un anuncio que nadie esperaba

Por el corte de la serie, salvo una aparición fugaz en Game Boy Color y Advance, los sistemas de Nintendo siempre se habían mantenido lejos de la mira de Rockstar Games, pero como ha sucedido desde su aparición, la plataforma de pantalla táctil tiene el poder de atraer hasta a la compañía más renuente y conservadora, por lo que hace un año, dentro de la conferencia que La Gran N ofreció durante el E3, dio a conocer que **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** estaría disponible para el Nintendo DS en poco tiempo.

Lo anterior provocó una cantidad enorme de rumores y especulaciones, ya que los seguidores aseguraban dos cuestiones, que el juego iba a ser censurado y que además el apartado gráfico sería demasiado pobre; pues bien, después de haberlo jugado por un muy buen rato, podemos asegurarles que ninguno de sus temores se ha hecho realidad,



Analiza muy bien el campo de batalla para poder elaborar un plan correcto de ataque.

Para Rockstar... el crimen si paga

Curiosidades de la saga

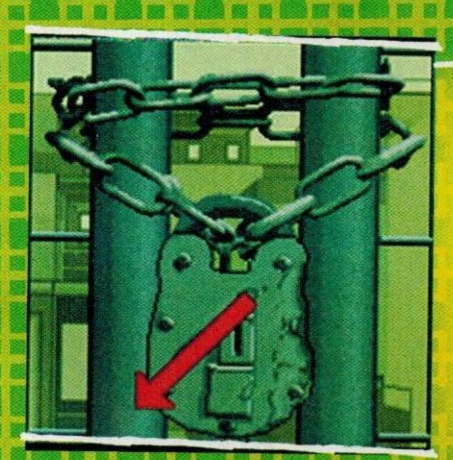
1 El comienzo de esta serie tuvo lugar en la PC en 1996, donde de inmediato levantó todo tipo de críticas debido a su cuestionable contenido.

2 La primera aparición de **GTA** en una plataforma de Nintendo, ocurrió en 1999, mediante una adaptación de la primera entrega para Game Boy Color.

3 A pesar de que la serie no ha llegado a consolas caseras, Rockstar ha ofrecido títulos semejantes como **Bully** para Wii.



Reclama tu lugar como el heredero del poder

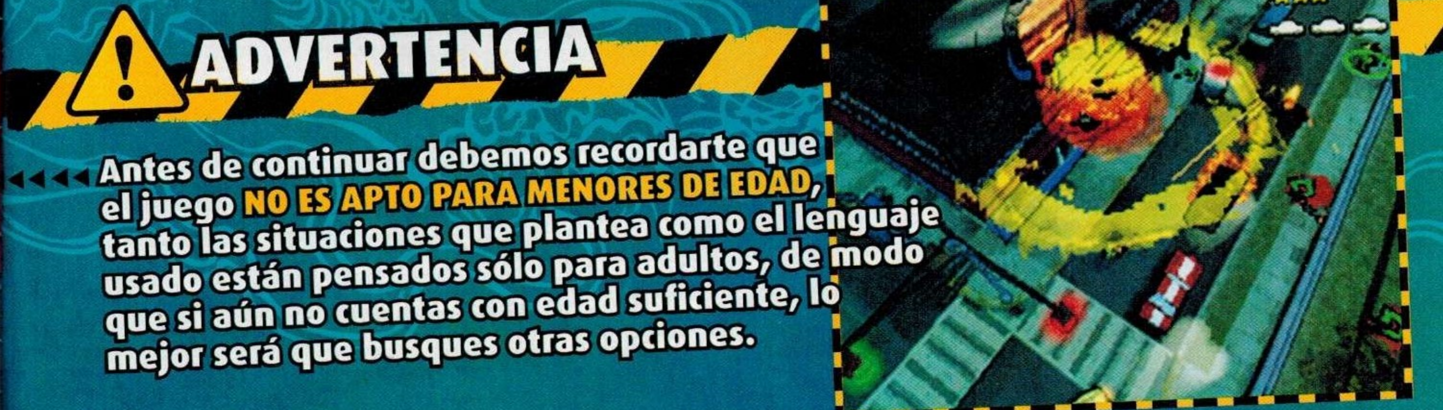


La historia en **Chinatown Wars** está muy bien elaborada, en ella tomas el papel de **Huang Lee**, un chico que tiene como orden llevar la espada de la familia con el nuevo líder de su clan, su tío, ya que su padre ha fallecido. Lee toma un vuelo a Liberty City con la intención de realizar su entrega y tal vez quedarse ahí un tiempo, formando parte de la mafia oriental... bueno, en algo se debía entretener, ¿no?. Sin embargo nada salió como lo tenía planeado, justo al llegar al aeropuerto, es atacado por un misterioso grupo, el cual lo despoja de su preciada arma, lo hieren y lanzan a un río esperando que pierda la vida.

En un acto por demás milagroso, **Huang Lee** recupera el sentido y nada hasta tierra firme, lo único que pasa por su mente es llegar con su tío para contarle lo ocurrido y hacer algo en contra de sus agresores, pero lo único que encuentra es una nueva misión que deberá afrontar solo: recuperar la espada y desaparecer a la organización que está detrás del robo.

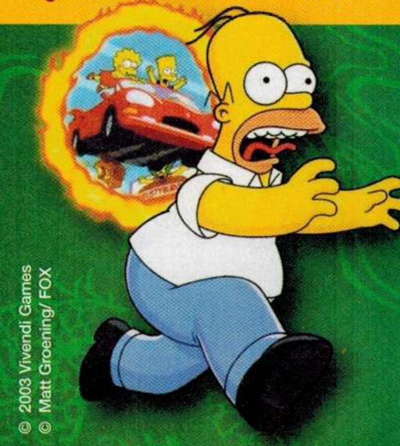
ADVERTENCIA

Antes de continuar debemos recordarte que el juego NO ES APTO PARA MENORES DE EDAD, tanto las situaciones que plantea como el lenguaje usado están pensados sólo para adultos, de modo que si aún no cuentas con edad suficiente, lo mejor será que busques otras opciones.



Siguiendo los mismos pasos

Juegos con libertad de movimiento



The Simpsons Hit & Run (GCN)

La familia más famosa de la televisión mundial no podía quedarse fuera de la moda, así que a finales del 2003 debutaron en las consolas de 128 bits con el título **The Simpsons Hit & Run**. La temática era obvia, cumplir con objetivos preestablecidos mientras se recorre la ciudad de Springfield, que por cierto, está muy bien creada, cuidando hasta el último aspecto, haciéndote creer en ocasiones que estás viendo un programa de TV. Los movimientos de los personajes daban pauta a situaciones sumamente graciosas, como ver a Bart destruyendo su casa.

True Crime (GCN)

Para Nintendo GameCube apareció uno de los mejores juegos de estilo libre, **True Crime. Streets of LA**; en el cual diferencia de la serie **GTA**, no representamos a un criminal, sino a un policía que busca venganza en contra de una misteriosa organización por razones personales. De lo más representativo del juego, tenemos el hecho de que utiliza el efecto conocido como *bullet time* para poder colocar de mejor manera los disparos en objetos móviles como los autos.

La ciudad está en tus manos

Pasemos a un punto crucial, la ciudad que deberás recorrer. Por razones lógicas iba a resultar difícil ver algo como lo que ocurre en sistemas caseros, por lo que el equipo creador optó por cambiar la vista en tercera persona por una superior, pero respetando siempre el 3D en cada uno de los objetos y elementos que conforman la metrópoli, al grado de que supera lo visto en **Final Fantasy III**, sobre todo porque no se trata de imágenes fijas, sino que en **GTA** todo tiene movimiento y se desenvuelve al momento en que tú lo deseas.

Lo más impresionante y que se tiene que aplaudir, es que además de que las dimensiones de la ciudad son enormes, las calles están realmente "vivas", siempre encontrarás gente y autos recorriendo las avenidas, todos con un destino en particular. Para que te des una idea de que tan bien representadas están las áreas de la ciudad, habrá varios momentos en los que debido a las atracciones y actividades que te proponen, dejarás un poco de lado la historia principal, lo cual dota de vida extra cada momento que juegues.



Analiza muy bien el campo de batalla para poder elaborar un plan correcto de ataque.

Dirige con cautela los hilos de la mafia

El control que se ha empleado es en pocas palabras perfecto; con el Pad controlas la dirección en la que se moverá tu personaje, mientras que con los botones usarás ítems, armas o golpearás a tus enemigos. Hasta aquí no es nada complejo, pero en ciertos momentos habrá actividades en las que el *stylus* será obligatorio para representar algunos movimientos, como pueden serlo, abrir una caja fuerte u operar algún vehículo, todo esto le da un toque de realismo al título como no se había visto en ninguno de sus capítulos anteriores; nos atrevemos a decir que es en el que más innovaciones se han implementado. Un aspecto que no debes olvidar, es que puedes interactuar con todo en la ciudad, si deseas un auto para desplazarte más rápido, simplemente tienes que colocarte frente a un conductor y amenazarlo con algún arma para que te lo "preste", claro que si en el camino te encuentras un modelo que te agrade más, puedes cambiarlo y dejar el otro en el lugar que sea.

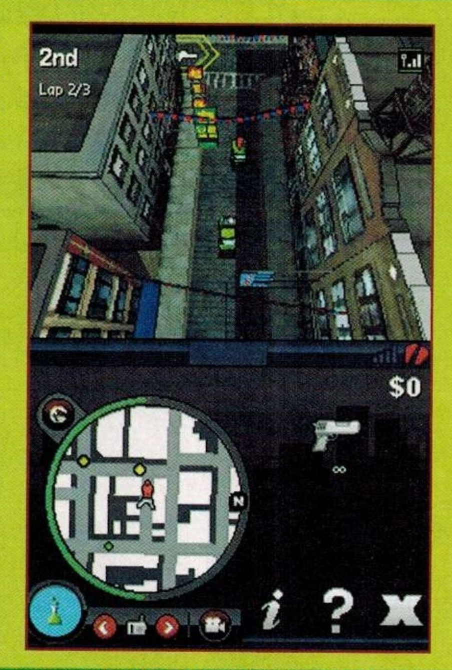
Del mismo modo pasa con los peatones, puedes agredirlos sin razón o para cubrirte en algún tiroteo, pero ahora bien, si te dedicas a golpear a toda persona que se cruce en tu camino, en menos de un minuto tendrás a toda la policía buscándote, haciendo de tu labor algo casi imposible.

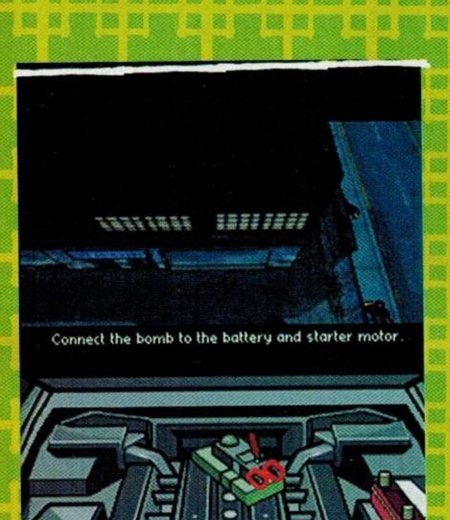
Los vehículos son parte fundamental para que completes todos tus objetivos en el juego. Intenta buscar siempre los mejores modelos, así recorrerás la ciudad entera en pocos segundos.

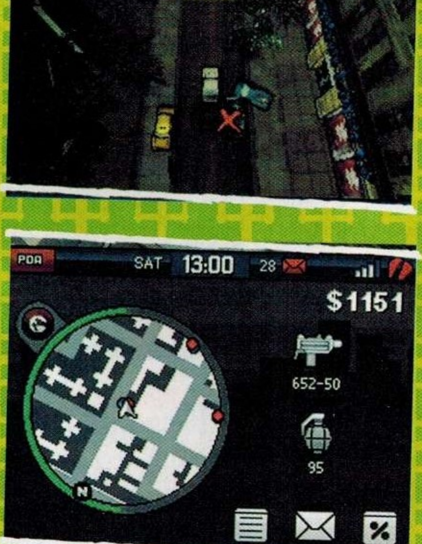
El dinero lo es TODO

Cualquier cosa que necesites para tu objetivo, puedes robarla, aunque si lo que quieres es hacer dinero de forma rápida, puedes completar diferentes misiones o bien vender drogas. Así es, el controvertido minijuego del que Rockstar había hecho mención hace unos meses, ahora es toda una realidad y la verdad es que resulta muy útil para tu progreso.

Lo que debes hacer es buscar en las distintos barrios a la gente que se encarga de vender estos productos, para después ir a otras zonas y ofrecerlos a un precio claramente superior, por cierto, cabe mencionar que mientras más cámaras de vigilancia existan en las áreas donde realizarás tus negociaciones, más alto será el precio de tus estupefacientes, así que tenlo en mente para obtener una ganancia acorde con el riesgo al que te estás enfrentando.







El nacimiento de un clásico

Grand Theft Auto: Chinatown Wars representa la incursión de la serie en la nueva generación de juegos, desde el comienzo te olvidas de cosas triviales como gráficos para enfocarte en disfrutar cada detalle. Tal vez te parezca algo exagerado, pero debemos colocar esta entrega en el mismo nivel creativo que **TLOZ:TPH**, en ningún otro juego se han usado las capacidades táctiles del NDS de una forma tan inteligente.

Los expertos comentan



Master

Hablando con la verdad, la saga de **GTA** siempre me ha parecido sobrevalorada, ya que su única "gracia" había sido la violencia, por lo que después de 15 minutos terminabas por dejarlo; sin embargo, debo reconocer que el trabajo que han logrado para NDS es extraordinario, sobre todo porque a pesar de que sigue la misma línea, ahora todo está aderezado con una historia y un *gameplay* de ensueño. No existe mejor **GTA** en el mercado.



Crow

Por fin, lo que todos los fans de esta serie queríamos, un título decente que hiciera gala de las capacidades del sistema y se apegara lo suficiente a su versión original. Así es, ahora podrás disfrutar de toda una aventura en Liberty City, teniendo cada una de las habilidades y características que hicieron popular a la franquicia, situaciones de alto riesgo que te llevarán por los círculos peligrosos donde el valor y decisión son tus armas predilectas.



Panteón

Para ser sincero, nunca he sido aficionado a esta serie de juegos; no porque no sean buenos, sino porque me parecen un poco repetitivos para mi gusto. Ahora que jugué la versión para Nintendo DS, me pareció muy interesante, especialmente por el modo de juego que tienes gracias al Stylus. En **Chinatown Wars** los fans se sentirán como en casa gracias a que es una digna adaptación del concepto a una consola portátil que ofrece toda la emoción a la que están acostumbrados.





Bleach: Shattered Blade
Wii

Personajes secretos
Realiza los diferentes objetivos para agregar nuevos personajes a tu lista.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Aizen Sousuke	Termina el Arcade Mode con Ulquiorra.
Arturo Plateado	Finaliza el Episode Mode con Arturo Plateado.
Grimmjow Jaggerjack	Acaba el Arcade Mode con Aizen Sousuke.
Hinamori Momo	Concluye la historia de Hitsugaya Toushiro.
Hisagi Shuuhei	Termina el Episode Mode con Yamada Hanatarou.
Ichimaru Gin	Finaliza el Arcade Mode con Matsumoto Rangiku y Kira Izuru.
Kuchiki Rukia	Acaba el Story mode con Abarai Renji.
Kurotsuchi Mayuri	Concluye el Arcade Mode con Ishida Uryuu.
Kusajishi Yachiru	Termina el Arcade Mode con Yumichika Ayasegawa y Zaraki Kenpachi.
Kyouraku Shunsui	Finaliza el Arcade Mode con Sado Yasutora.
Madarame Ikkaku	Acaba el Episode Mode con Zaraki Kenpachi.
Shihouin Yoruichi	Concluye el Training Mode.
Soi Fon	Finaliza el Episode Mode con Shihouin Yoruichi.
Tousen Kaname	Termina el Arcade Mode con Hisagi Shuuhei y Komamura Sajin.
Ukitake Juushiro	Finaliza el Arcade Mode con Kyouraku Shunsui.
Ulquiorra	Acaba el Arcade Mode con Tousen Kaname y Ichimaru Gin.
Urahara Kisuke	Concluye el Arcade Mode con Kurotsuchi Mayuri.
Yamada Hanatarou	Termina el Story Mode con Youshiro Hitsugaya.
Yamamoto Genryuusai Shigekuni	Finaliza el Arcade Mode con Ukitake Juushiro.
Yumichika Ayasegawa	Finaliza el Arcade Mode con Madarame Ikkaku.

Bleach: The Blade of Fate
Wii

Personajes ocultos
Para conseguir a los siguientes guerreros, primero termina el modo de historia con Ichigo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Bonnie	Termina el episodio 06.
Extra 1000000 KAN	Completa todos los episodios (1-23).
Hollow Ichigo	Acaba la historia 23 (Chronicles of The Soul Reaper).
Kon	Finaliza la historia de Rukia.
Kuchiki Rukia	Culmina la historia de Yorouchi.
Kusajika Yachiru	Termina el modo de historia de Zaraki Kenpachi.
Sajin Komamura (Sin casco)	Completa el episodio 14.
Sajin Komamura (Con casco)	Acaba el episodio 13.
Shigekuni Yamamoto Genryusai	Finaliza la historia de Ichigo.
Soi Fon	Culmina la historia de Ichigo.
Soi Fon	Realiza todos los movimientos que Yuruichi te pida que hagas en el episodio 1.
Sousuke Aizen	Termina el episodio 22.
Tatsuki	Completa la historia de Orhime.
Ukitake	Acaba la historia de Ichigo.
Activa el episodio 18	No presiones select en la misión de entrenamiento de Yoruichi en el episodio 1. En su lugar, realiza todos los movimientos que ella te pida que hagas.
Yorouchi	Finaliza la historia de Ichigo.

One Piece: Gear Spirit
Nintendo DS

Personajes ocultos
Realiza las siguientes tareas para activar a estos personajes.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Ace	Completa el modo de historia con dos personajes diferentes.
Aokiji	Termina el modo de historia con Tony Tony Chopper.
Blackbeard	Finaliza el modo de historia con Shanks.
Crocodile	Acaba el modo de historia con tres personajes distintos.
Ener	Culmina el modo de historia con cinco personajes diferentes.
Kaku	Completa el modo de historia con Nico Robin.
Lucci	Termina el modo de historia con Franky.
Mihawk	Finaliza el modo de historia con todos los demás personajes.
Shanks	Acaba el modo de historia con Mihawk.
Smoker	Culmina el modo de historia con un personaje.
Vivi	Completa el modo de historia con cuatro personajes distintos.

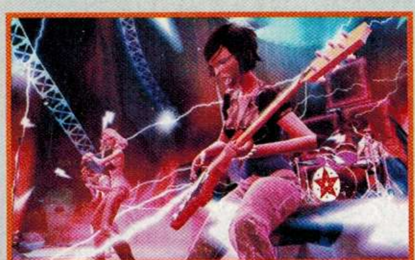
X Men Origins: Wolverine (Wii)

Conviértete en **Wolverine** (o **James Logan**,como también se le conoce), uno de los **X-Men** más poderosos -y con mayor número de fans en todo el mundo- en esta adaptación de la cinta homónima que describe el inicio de **Logan** y cómo consiguió que sus huesos fueran cubiertos de Adamantium, uno de los tres metales más resistentes del mundo de Marvel. Inicia tu misión a través de diversas etapas al lado de otros mutantes y descubre las diferencias que crearon una de las rivalidades más marcadas de los cómics (**Wolverine** y **Sabretooth**). Además, enfréntate a cientos de enemigos mientras llegas al lugar donde **Striker** está desarrollando el arma más letal que te imagines, combinando ADN de diversos mutantes para dar vida a **Deadpool**, un ser que necesitará de gran fuerza para derrotarlo.



Guitar Hero: Smash Hits (Wii)

Al parecer, la euforia por los juegos musicales -en especial los de guitarra- está lejos de terminar, menos ahora que la diversión ha avanzado de sólo guitarra y bajo a toda una banda completa con capacidad incluso de grabar tus propios temas. Con **Smash Hits** tendrás lo que siempre soñaste, un compendio perfecto que contiene los mejores *tracks* de los tres primeros juegos de **Guitar Hero** (algunos no salieron para Nintendo) y adicionalmente, algunos de los éxitos de la edición **Rock the 80´s**, en sí, un agasajo para los fans de la música y para todos aquellos que deseábamos tener las canciones anteriores con compatibilidad para todos los instrumentos. Además, para complementar el cuadro, Activision nos tiene preparada otra entrega de **On Tour** para Nintendo DS que lógicamente será retrocompatible.



ÚLTIMA PÁGINA

¡MÁS NOTICIAS Y JUEGOS NOS ESPERAN EN EL E3!

Con esta edición terminamos la primera mitad del 2009 y por supuesto, los calendarios que incluímos en enero llegarán a su fin, así que en nuestra próxima edición encontrarás la segunda parte para que completes tu colección y te mantengas informado de las fechas o acontecimientos importantes que destacaremos en cada mes. Recuerda que seguimos recibiendo tus comentarios de la nueva sección Un Vistazo a Japón, para que nos platiques qué te parece o qué te gustaría que publicáramos en esas páginas dedicadas a la cultura nipona. Por supuesto, en juliio te tendremos más información sobre tus títulos preferidos, así como noticias exclusivas que seguramente serán de tu agrado. ¡Hasta entonces!

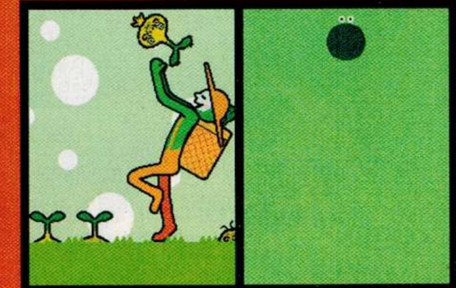
Excite Bots: Trick Racing (Wii)



Prepárate para una competencia de carreras extrema con robots. **Excite Bots: Trick Racing** es la nueva propuesta de Nintendo con temática Excite, similar a la que apareció en los primeros días del Wii, pero ahora utilizando robots y vehículos fuera de lo común para llevarte a un nuevo nivel de diversión. Durante el juego, tendrás diferentes modalidades para que realices todo tipo de trucos y suertes sobre los vehículos, además de ofrecer minijuegos que complementarán tu experiencia detrás del volante; por cierto, te comentamos que tienes la opción de jugar con los controles tradicionales de Wii o utilizar el Wii Wheel para vivir con mayor intensidad cada vuelta.

Rhythm Heaven (NDS)

Nintendo, en su faceta de crear títulos diferentes que nos hagan disfrutar la experiencia de juego sin necesidad de combatir vampiros o rescatar princesas, nos ofrece **Rhythm Heaven**, un curioso videojuego que nos llevará a través de múltiples minijuegos de acción musical y precisión de tiempo para mantener el ritmo. Por supuesto, la parte auditiva es pieza fundamental para tu entretenimiento y en ese punto quedamos contentos al saber que un talentoso músico japonés, Tsunku, ha puesto hincapié en ello, ofreciéndonos temas que disfrutarás en cada reto. El *gameplay* se desarrolla en torno al *Stylus* y a mover el Nintendo DS en diferentes direcciones, logrando una interactividad espectacular. Más información en julio.





CLUB NINTENDO
AVALON CODE
© 2009 Marvelous Entertainment Inc. / XSEED JKS, Inc.


CLUB NINTENDO
AVALON CODE